电子游戏软件

Game Software

1996

GAME风景线

10



N64传奇

虽说是64位的超世代主机，自从6月23日在日本面世以来，至今仍未造成轩然大波。已发售的三款软件，除《超级马里奥64》外，其他两款的人气度很不高，尤其在中国。现将精彩的画面（主要是介绍未发售的游戏，包括美版游戏）向大家展示，看看N64究竟能不能成为业界的新宠儿，构织出一部新的传奇，雄霸业界第一位，相信只要有优秀的软件加入，以N64超群的机能，这并不是天方奇谭。

任氏新传奇的接班人，业界狂想曲的谱写者。



▲自然还是我——MARIO排第一啦！



▲不是"电影"画面，而是《星球大战——帝国之影》的游戏画面呀！



▲彪悍的人物出自N64版的《杀手学堂》。



▲我驾车狂奔，这就是《超级马里奥赛车64》



▲笔者不太欣赏的《PILOT WINGS64》。



▲驾驶摩托艇的竞速游戏《WAVE RACE64》。



▲经典名作复活，《星际火狐64》。(《STAR FOX》)



▲根据同名影片改编的《007 GOLDEN EYE》(黄金眼)。



▲超级明星卡比也来到N64的世界中了。



▲以防止外星异形侵略为题材的《BOOY HARVEST》。

SQUARE 4 SPECIAL

史氏暂别任天堂，入驻 PS，下面便是 SQUARE 的四款准备袭击世界的作品，特辟“SQUARE SPECIAL 4”一展史氏英雄本色。

相信大家在本刊今年第三期及第六期上已领略到它的震憾力了，现在我们再次带领大家冲向太空，一起踏上又一次的辉煌旅程。

太空战士Ⅶ FINAL FANTASY Ⅶ

机种 PS	厂商 SQUARE	类型 RPG	媒体 2 枚 CD－ROM

太空无限　战士有情



▲看，英气逼人的三名“太空战士”。


◀看它那憨厚的样子就知道是忠实的陆行鸟了。

SCOOP(Ⅰ) 档案篇

首先先让我们看一看几名主角详尽的档案资料吧！克郎多：年龄大约在21岁左右的沉默少年。自幼憧憬军队生活，13岁便离开故乡，但由于意外只剩自己孤身一人，现在正受雇于一个神秘组织。阿莉丝：正值妙龄的22岁少女，由于母亲早逝，与养母生活在一起，拥有一种超凡的优雅气质，具有很强的自信心，且常前往已成废屋的教会祈祷。巴瑞特：具有强烈正义感的40岁黑人战士，为神秘组织的首领，右手已装备了威力很大的机关枪武器。至于那可怖的野兽“ⅩⅢ”(又名“赤红十三号”)、可爱的陆行鸟等等动物角色这里就不向大家介绍了。



SCOOP(Ⅱ)　历史篇

太空战士们已在游戏业界跋涉了8个年头，让我们来循着它的轨迹看看它光辉岁月吧！

87年12月，在红白机上出击的《FF》以其美丽的画面(就当时而言)，充实的内容，在当时造成RPG的大成功。事隔一年，88年12月再次参入FC，以拥有自由度的成长系统及长时间的游戏进程获得巨大的好评。不到半年的90年4月，三代又告登场，首次加入的商店系统令英雄们的成



●谜之火箭

这是从哪里来的呢？为什么要“建”在这里呢？是村中最大的建筑，谁知道快告诉大家！

●武器屋

绝对不可缺少的屋宇，看门外的标志——两把利剑，就知道了，但不会只卖枪剑类武器吧。

●上海亭

以中文命名的宿屋，难道真是融入了各国风味的要素吗？看屋子外表的样子怎么也不会与名字扯上关系。

●酒桶

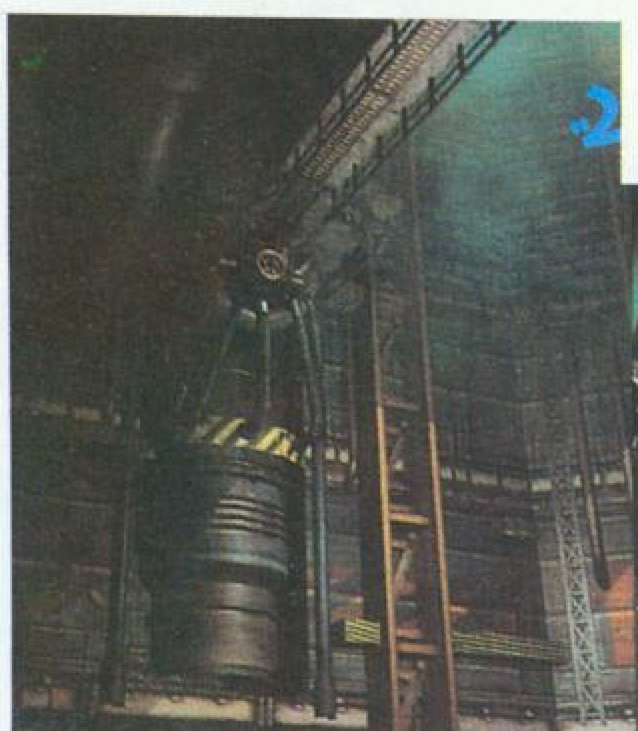
前作中每个城镇都会出现的酒桶也出现了，在充满谜团的街巷中“游逛”吧！

长更加顺利，让玩家更能随心所欲地操纵己方对敌进行强有力的攻击。90 年 11 月 21 日超任的发售为业界增色不少，当然史氏会移师 SFC 的，91 年 7 月，四代上市。采用了具有时间概念的即时处理的战斗方式，令角色生动的动作和事件的丰富变化得以实现。又是一年，五代又风光面市，不但承袭 4 代的优点，还采用了三代中发展而成的职业变换系统，令游戏耳目一新。这次时间最长，不过也是最出色的一部——六代于 94 年 4 月 2 日发行，主角大幅增加并有各种培育方式，魔石系统等等使它至今仍为 FF FANS 们津津乐道！

到了今年的 12 月，太空战士们会加入次世代的兵团，且选择了拥有强大机器的 PS，至于第八代会出现在什么时候呢？哎呀，胡说，胡说，没影儿的事……

SCOOP（Ⅲ） 壮阔画面篇

游戏以气势磅礴的画面让你大饱眼福，当然还会大饱耳福，手福了！下面让大家看看这不平凡的画面吧，屏住呼吸，Let's Go，令你血脉沸腾的东西来了！



◀洞窟的奥秘等待你去探寻。



▶复杂的迷宫会是个很棘手的问题。



▶充满诡异气氛和莫名光辉的谜之海中神殿，有些类似寺院及教堂的感觉。



◀巨大的钢管是输送什么用的呢？



▶恐怖的魔晄炉的最深部。



◀魔光都市中的一隅，好象是个工业高度发达的城市。



▶英雄的原型是用金属线制成，然后经过电脑工作部的处理产生的。

▶美丽的阿莉丝原来只是这副模样，经过3D的加工，逐步才可成型。

SCOOP(Ⅳ)　人物动作设计篇

游戏不论是人物、动物造型、舞台画面、市镇及动作设计全部使用3D影像，全部都有多重视点的描绘。切换至战斗画面时更是象火爆的动作电影般将白热化的场面一一展观。看过第六期的朋友从彩页即可明白，先是主角的特写镜头，等接近敌人时，再随之切换成由后方推摄的角度，紧接着斩下去的那一刻，还会从各个角度将镜头拉远，接近。怎么样?酷吧!另外，与飞空艇一样在《FF》系列中具有代表性的陆行鸟、运用召唤魔法出现的两大召唤兽及大约有200种以上登场的怪兽和主人公的伙伴们全部是由POLYGON描绘而成。

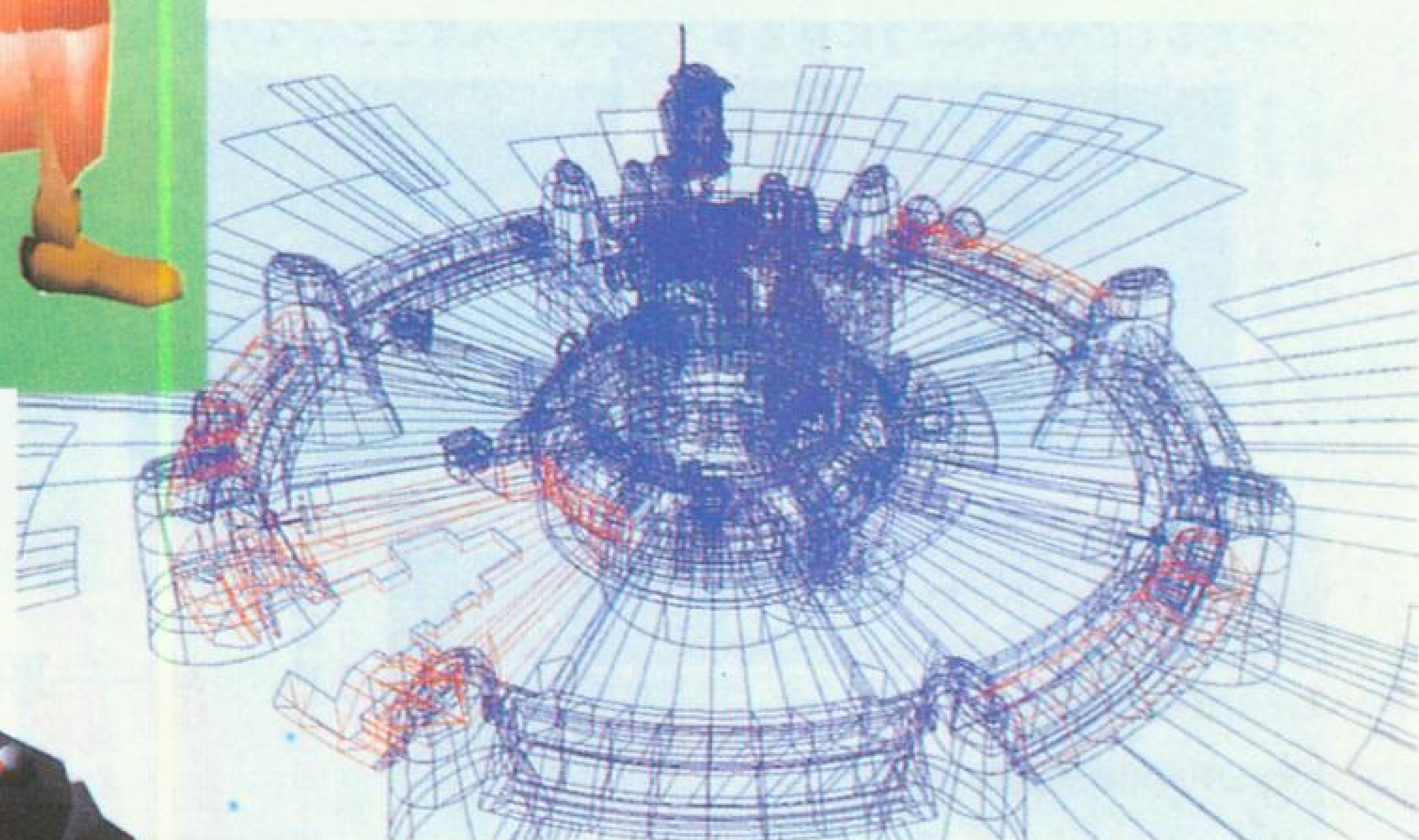
通过上面的介绍，大家是否对它有进一步的认识了呢?其中肯定还会有许多谜团未被解开。八月初随《Tobal No.1》附送的《FF Ⅶ》“最强特典体验版”中，大家也许已经体会到它那华丽而震憾的感觉了吧，在开场动画那象电影般的效果出现时、在那些各种系的魔法汹涌澎湃地“袭”向你时、当你和伙伴来到魔晄炉前与第一位首脑——步行炮台作战时会令你咋舌吗？让我们望穿秋水般地期待它的“正体”吧，可别垂涎三尺呀！



◀▶主角手持大剑纵身一跳。

▼到了地图移动画面时就变成了可爱的3头身造型了。





▲魔晄都市的计算机效果图。





◀▶掌握《FF Ⅶ》命运之钥的两位『老大』。





太空战士战略版

FINAL FANTASY TACTICS

机种 PS	厂商 SQUARE	类型 S·RPG	媒体 CD－ROM
发售日　预定 97 年春			

《FF》系列中第一款 S·RPG 隆重推出！

早在 4 年前《FINAL FANTASY TACTICS》这个名字就由《FF》系列之父坂口博信构想出来了。为什么一直没能做，是没有见到兔子不想撒这只鹰吧！而当曾经制作过《皇家骑士团 1、2》，QUEST 公司的松野泰已转投 SQUARE 之后，坂口终于决定在松野的协助下，借助 PS 来制作这款全新感觉的《FFT》了。在此之前，据传在今年 2 月份 SQUARE 推出的《圣龙传说》是向此类型游戏进军的试手之作，而《FFT》确实很象《圣》，其中也能召唤出那头圣龙——BAHAMUT。



◀《皇家骑士团》+《圣龙战记》构成的《FFT》的游戏画面，相信这是一款超级的 S·RPG！



▲游戏每一关均可最多 6 名角色组队，并在一块 16×16 的版面中进行，而且视点可以自由切换。就象画面上那样，如果有建筑物挡住视线，就换一下视点吧！

《FFT》的魅力之一——职业的育成

角色的职业已成为 RPG 及 SLG 中必不可少的成份，《FFT》中共有 20＋α 种职业，并与《FFV》一样采用可在途中自由转职的方式，其中算术士这一职业是比较新颖的。另外，可爱的陆行鸟仍然是重要的代步工具。

《FFT》的魅力之二——能力的获取

每一种职业都会有不同的特技，总共有 400 种之多，获取的方法有升级、宝物、特殊事件等，而且可以组合使用。





▲夜幕降临，可黑魔道士正举起双手吟唱最强的魔法梅迪奥……

◥天空出现了巨大的陨石，视点正逐渐切换成俯视角。

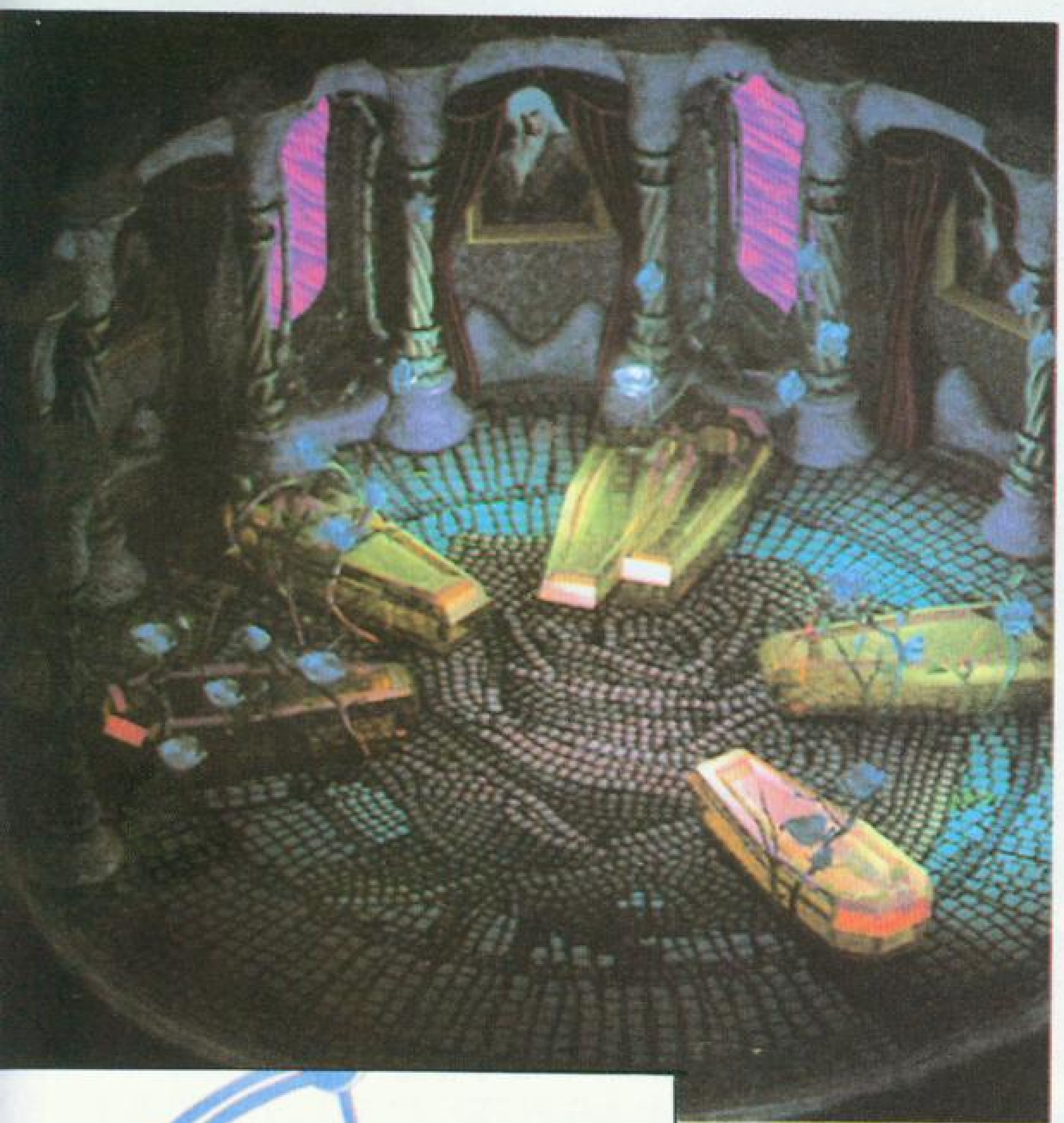


▶陨石落下，产生巨大的破坏力，画面都被四射的火焰染成通红。



主人公奥维莉亚

主人公拉姆萨



SaGa Frontier

サガ フロンティア

PS	厂商 SQUARE　类型 RPG	CD-ROM
	发售日　预定 97 年春	

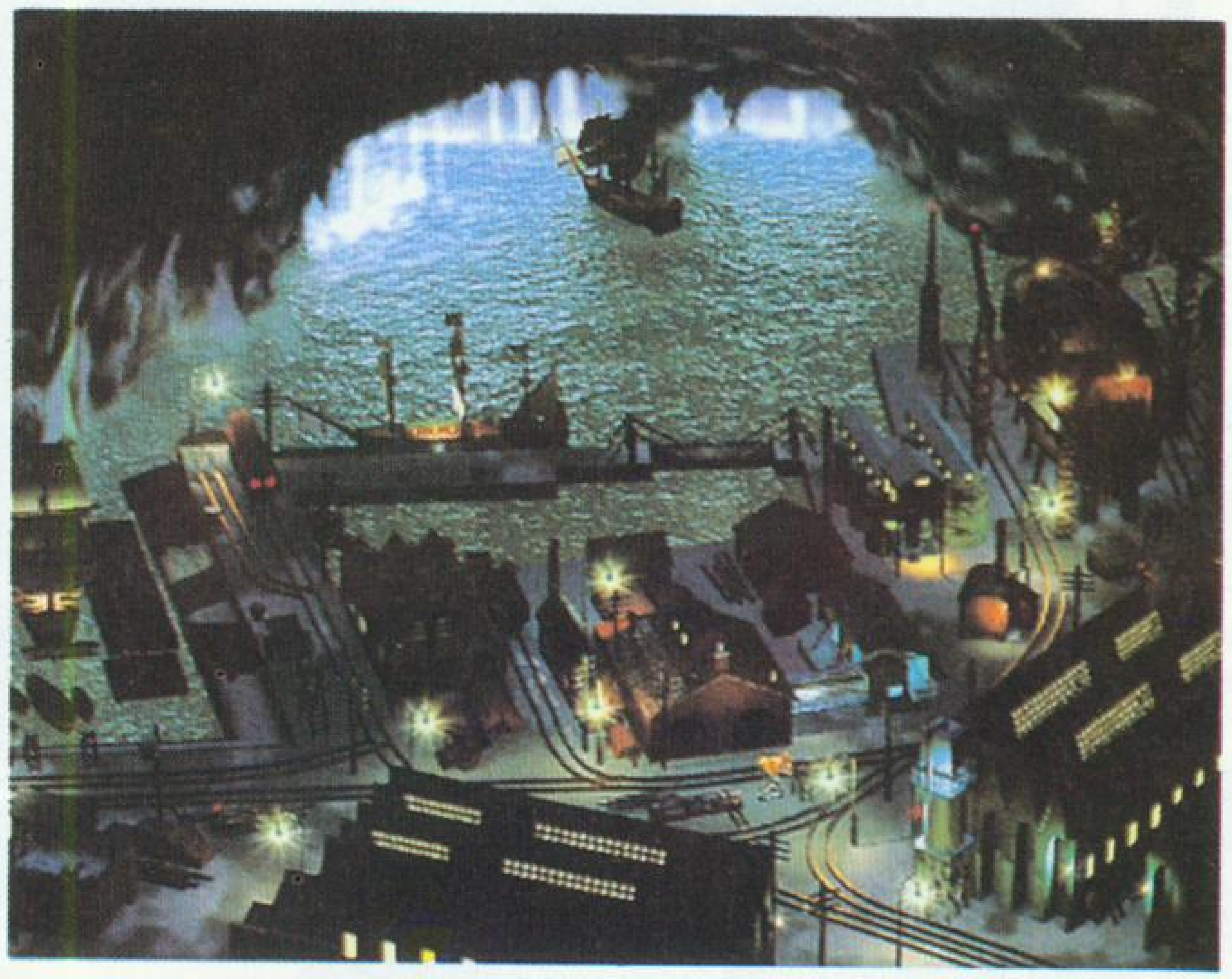
自从 GB 版《SA · GA》系列后，SQUARE 又在 SFC 上制作了 3 款《ROMANCING SA · GA》系列 RPG，这两个具有高自由剧情发展的 RPG 系列，均大受欢迎。现在，《SA · GA》系列的最新作又将在 PS 上推出！

游戏仍可选择不同的人物做主角，同前作一样，组队、阵型、特技、魔法、自由剧情等特点完全保留，所不同的是华丽的背景与战斗画面，是前作无法相比的。另外，人物的设计仍由小林智美担任，唯美浪漫的风格依旧。

游戏的世界中，有人类、妖魔、机械、怪兽四个种族存在，每个种族均有不同的能力，而了解种族的特性，是组队战斗的重要参考依据。



▲这是小林智美先生笔下的浪漫人物，他们在游戏的世界中被为原住民。



▶尼尔森港。一看就知道是北欧风格的工业港口，点点美丽的街灯与宁静的港湾相映成辉。

▼在前作《浪漫传说 3》中，对于敌人的攻击，有些角色会有对此技识破能力，而这种能力被称为对某攻击技的"见切"。当敌人使用此技时，就会看到角色头上灯泡一闪，接着就躲过了敌人的攻击。看，新作中角色头上的灯泡又亮啦！

灯泡亮了

闪避敌人的攻击



超美的战斗画面

开始啦！

在前作中登场的强力魔法"太阳风"今作仍然健在，对敌使用的话其威力及动画都是很棒的。



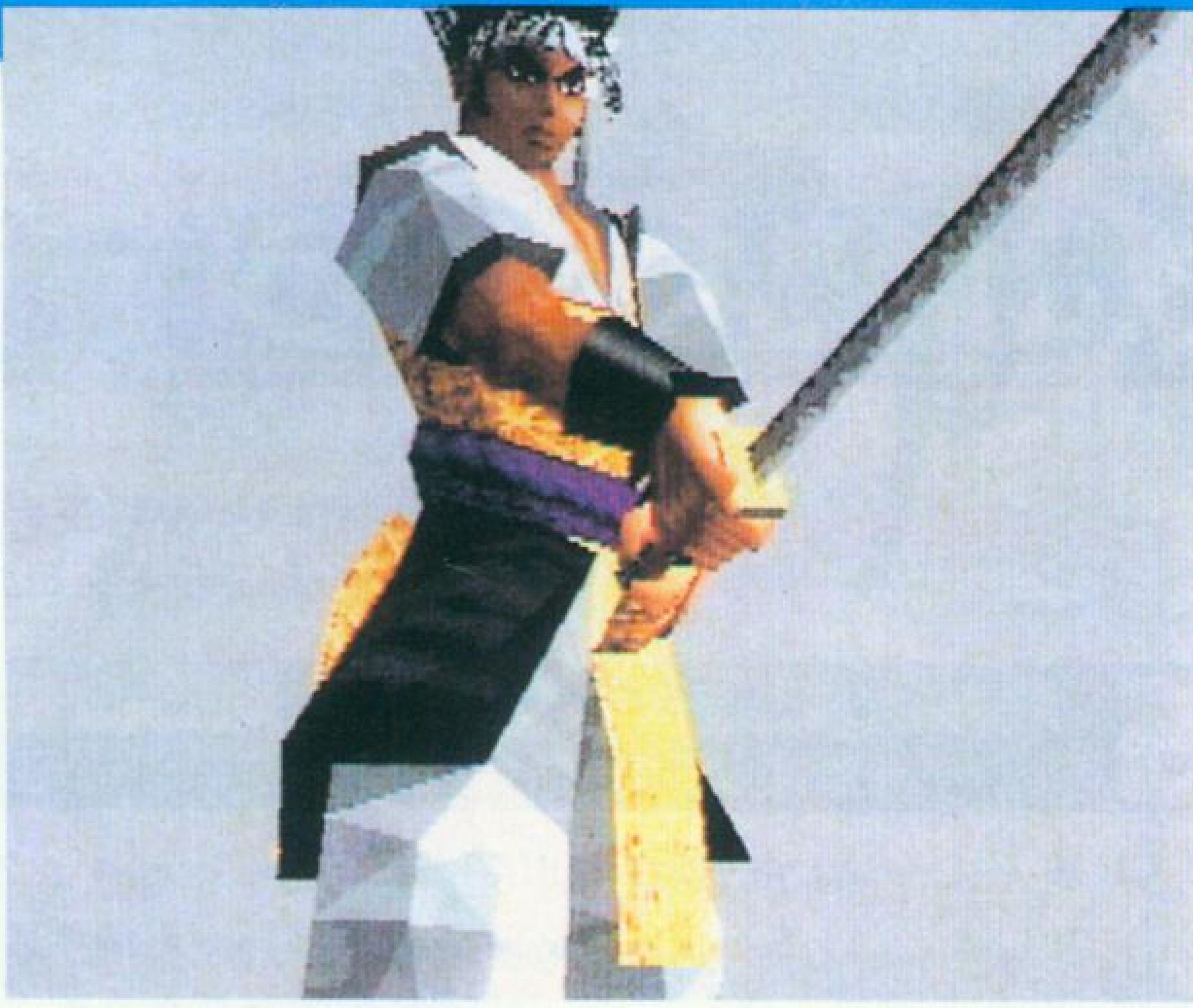


敌人要完蛋啦！

在敌人背后卷起巨大的太阳风，太美了！



宇宙的力量！

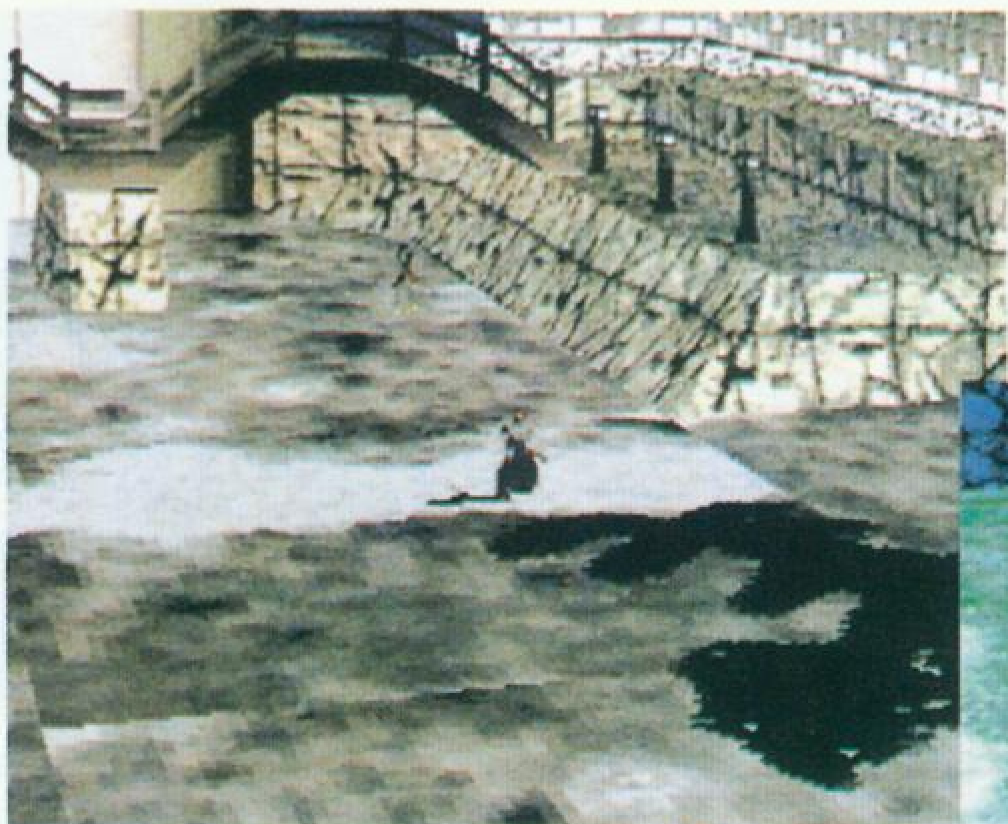


武士之刃
ブシドーブレード

PS	厂商 SQUARE　类型 3D－3TG	CD-ROM
	发售日　预定 96 年冬	

在 500 多年前的室町时代，备前国的武士向原神和斋创造了一种综合的剑术流派——鸣镜当心流，这种剑术讲究真正的实战技巧，并且追求一击必杀。同这个剑术流派一起，向原神和斋的爱刀——红叶切，都流传到后世……

有一个被称作“阴”的暗杀组织，不知与鸣镜当心流的道场——鸣镜道场有什么关系；神秘的宇宙人、追杀你的“阴”的成员、古朴的道场及名刀“红叶切”；这一切构成了这款极具新意的游戏《BUSHIDO BLADE》。



◀游戏的地域不但广大，而且地形、建筑物很复杂。



◀处在高低不同的层面上互相打不到。



◀广岛县出生的16岁身着学生服的辰美，看似文质彬彬，但他却是『阴』暗杀团伙的成员之一，并以灵巧的剑技见长。

竹科辰美

在广阔地域内决斗，集合众多 3D－FTG 的场地特点

游戏并非象一般格斗游戏一样，在一块固定的场地中进行，而是象 RPG 一样在一块广大的地域内进行的。场地中有各种各样的障碍物、房屋和高低不平的地形，你可以任意选择一种武器与对手对决，并可随意利用地形及障碍物，有些还可以尽情破坏。



用强烈的中段剑技，一击致对手于死命。在这样一击定胜负高强度冲击规则下，紧张感倍增。



◀在残酷的真剑对决中，鲜血就是胜利者的庆功酒。

游戏的战斗系统完全模拟现实，没有一般游戏的那种时间与角色体力的限制，角色的剑技分为上、中、下段攻击，只要被必杀技砍到，则非常危险；手受伤的话出剑会迟钝，脚受伤则行动缓慢；一但被砍中要害，就会一命呜呼，就象亲身经历那紧张刺激的真剑对决一样壮绝。

刀与剑的时代　光与暗的决战！



新スーパーロボット大戦

《超级机器人大战》最新作《新超级机器人大战》被装扮一新即将出炉！会有什么新系统呢？

PS	厂商 BANPRESTO	类型 S·RPG
	媒体 CD－ROM	发售日 预定12月

正义的先锋、华丽的战斗、震憾的兵团、新的大战！

机器人们又回来了！在电视动画剧集中出现过的人物齐聚于此，以鼎盛的阵容，进行这场史无前例的超级机器人大战！在战斗画面中一改从前的Q版形象，以真实大小的帅气形象登场，使得玩家不用再看见心目中的英雄只是小小的Q版了，跟超任前段新作《魔装机神》一样啊。另外配音方面也是强大的90名"声优"的阵容，令得游戏中语音更为逼真，效果更为传神，至于游戏中还会有什么特殊的系统，留心本刊续报。





◀新登场的V型超电磁侠由健一驾驶，那超电磁技会出现吗？

我们初次到来，请多关照！



◢新角色GUNDAM WING出击！

不同的高达"上市"了。



▶这位究竟是敌方还是我方的角色呢？

▼V高达是新的英雄吗？





▲这就是太空魔龙了，那出名的必杀技"螺旋反击"会被再现吗？

开场精彩动画

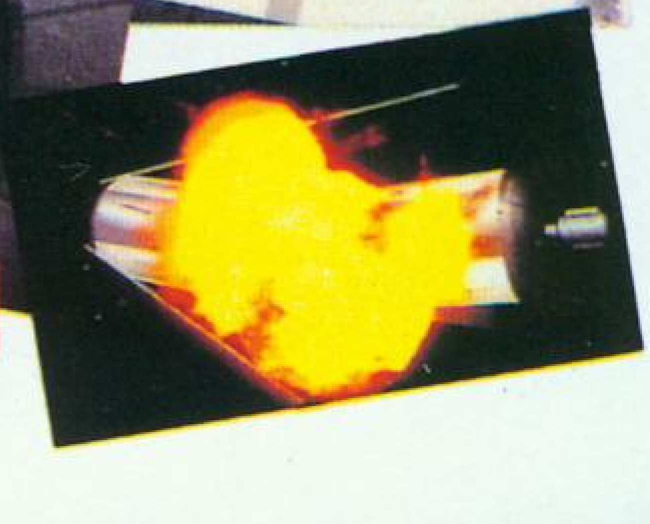
▼在遥远宇宙进军不止，正体不明的宇宙战舰，突然准备白自地球空间进行攻击，READY，迎战！











气合，出发！


走召神Z
CYBER WEAPON



电脑实现你儿时的梦想！

"哇，侏罗纪公园呀！"NO，NO，Let's tell you!

还记得今年第5期上"杂志的全家鬼"合照吗？那是小编们无意间开玩笑用"PHOTOSHOP"进行"改造"的，后被主编抢走登在杂志上的。现在大家面前的画面也是同样的原理啊。

大体步骤如下：先将只有汽车、灯塔和大海的原始照片放入扫描仪(Scanner)，扫描输入电脑再将之放大，对色调、光暗、对比度等作细节调整；然后将恐龙的照片扫描，再选择指令合二为一；跟着除把恐龙的脚刮开，亦将之色调活感与周围调至较为统一，令看起来象在同一地点拍得一样；最后再在地上加盖阴影以及从车窗看的效果，如此，即算大功告成。

别看说得如此容易，做起来可是费尽心思啦！怎么样，傲然自立的恐龙不只属于侏罗纪时代了吧！有兴趣的朋友不妨也用心爱的电脑来实现自己的心愿吧，一如在梦中的景像抑或是世间最美丽的风景都会在你的眼前象绚丽的焰火一样"盛开"！



DRAGON QUEST III

勇者斗恶龙Ⅲ

机种	厂商	类型	容量	发售日
SFC	ENIX	RPG	未定	预定96年内

曾经创造全新感觉的 RPG 巨作在 SFC 上归来!



▲利用SFC的机能将画面的美丽程度大幅提高，看上去不比《DQⅥ》差。

伙伴与转职仍然健在



▲《DQ Ⅲ》中最吸引人之处就是众多的伙伴及转职系统了，可以说它开创了转职系统的先河!

1988年ENIX公司推出了《DQ》系列的第3作《勇者斗恶龙Ⅲ——传说的终结》，马上就引起了抢购FC主机及该游戏的热潮。如今，ENIX公司决定将其搬到SFC上啦!游戏保持原作的特点，并将画面提高了许多，是否增加了新的要素还要等玩了才会知道。

故事叙述的是一场可怕的战争使阿利阿罕王国的勇士奥尔德加落入火山而死。多年后，他的儿子及其同伴为了打倒企图毁灭世界的魔王巴拉莫斯而踏上了艰难而又漫长的冒险之途。

对冒险至关重要的时间概念



▲《DQ Ⅲ》中第一次加入了时间的概念，随着白天夜晚的不同，在村镇中发生的事情也不同，对冒险也有很大的影响。

洛特系列作品的全面回顾

《DQ》系列的Ⅰ至Ⅲ代都是以勇者洛特的传说为引线而展开的。这三款游戏将讲述的时间是依次向后的，故事的内容也是相关的，就连Ⅰ代的整个冒险世界都包括在Ⅱ代的版图内，而Ⅲ代更是与前两代有着紧密的关系，就连情节也是相辅相成的。

Ⅰ代《洛特之纹章》86年



▲这一款真正意义上的RPG作品，从此开创了这一热门游戏类型。

Ⅱ代《恶灵之众神》87年



▲第一次加入了伙伴系统，共有3名角色一同冒险，使游戏乐趣大幅增加。

Ⅲ代《传说的终结》87年



▲加入了全新的伙伴及转职系统，虽然最多只能带上3名同伴，但可以在冒险者的登录所更换伙伴，还加入了时间概念。

机种 SFC	厂商 ASCII	类型 S·RPG	容量 24M	发售日 12月6日

迷你四驱 光明之蝎 Let's & Go!!

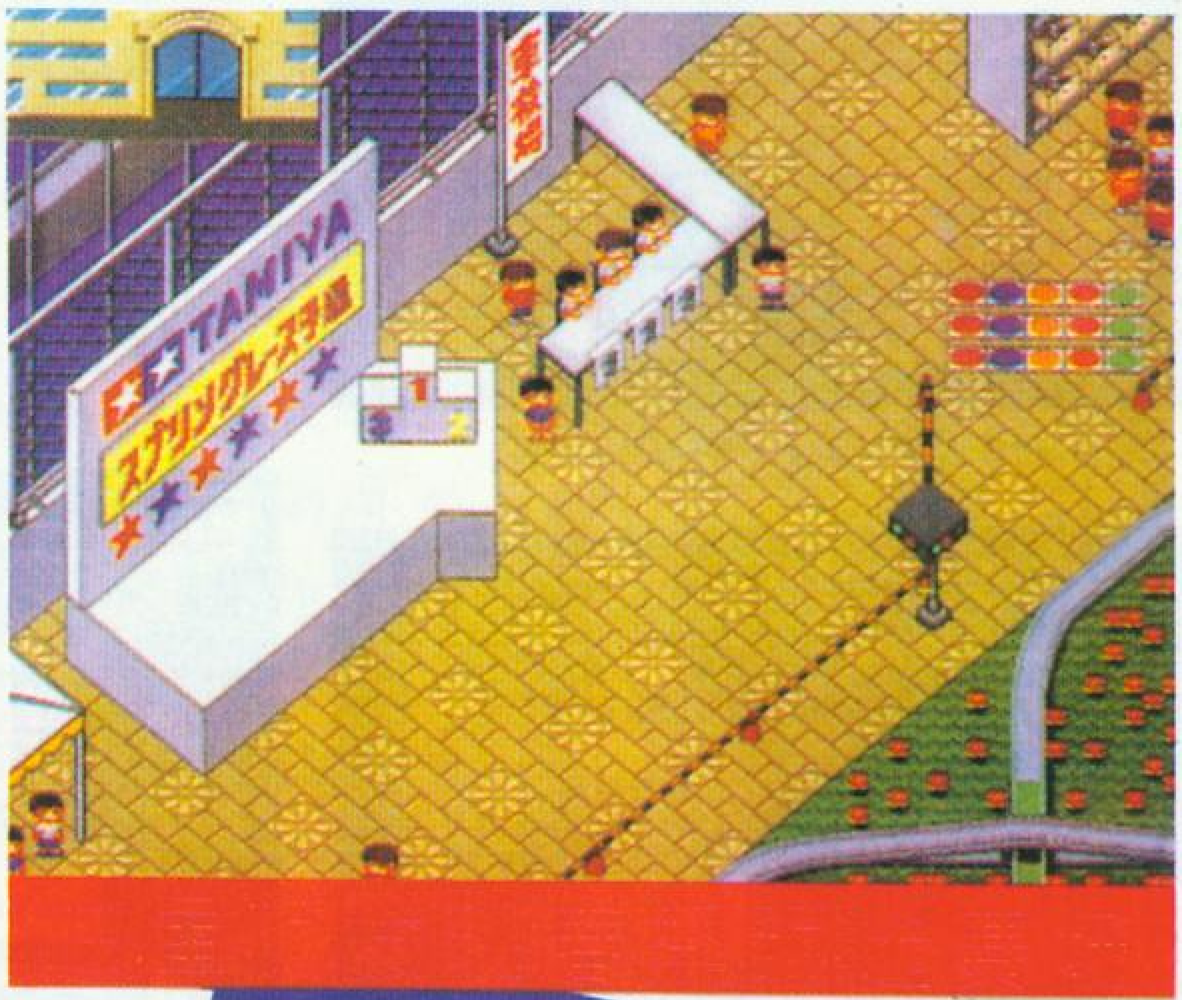


在日本大受欢迎的漫画、动画作品《爆走兄弟 Let's & Go!!》如今以S·RPG的形式在SFC上登场啦！与漫画不同，游戏的主角不是星马烈和星马豪，而是你自己。并且也要从最初驾驶SAVER600开始，不断地在八个城镇中获取情报，及各项赛事中取得奖分，然后在购买加强赛车性能的零部件。如果你连续得取冠军，土屋博士就会送你一辆强劲无比的原创跑车SHINING SCORPION，去驾驶这辆金黄色的传奇之赛车"光明之蝎"向SGJC(超级日本锦标赛)挑战吧！



▲玩者要在八个城镇中逐次进行比赛，但那充满神秘的TOWN X及S·G CITY却等着你去探索。

▼在各处调查后，发现在屋顶的春季预选赛的赛场，赶快去报名吧！





▲购买强劲的装备武装你的赛车。



BROKEN G



▲比赛时，赛车由玩者控制，屏幕上方是目前的名次，而跑道上还有立交桥呢。

PEAK SPIDER





SHINING SCORPION

V GOAL SOCCER '96



机种 3DO	厂商 TECMO	类型 SPG	媒体 CD－ROM	发售日 96年3月22日



▲全世界有42支国家队参加比赛。

TECMO曾经做过多款足球游戏，包括类型很特殊的《天使之翼》系列，现在又一款具有TEMCO风格的足球游戏从街机移植到3DO啦！游戏不但保留了街机模式，还加入了其他适合家用机的模式，包括世界排名、练习、队伍编辑、世界杯等模式。其中的世界杯模式，就是模拟98年法国世界杯，并包括外围赛，只有通过了外围赛才能进入法国世界杯决赛，而上界冠军巴西队则早就自动进入了世界杯。游戏中共分六个地区42支国家队，其中还有中国队哟。



▲在循环赛中可以与朋友选择不同的球队。看看谁能夺冠。



▲与其它作品一样，阵型是可调的。



▲通过世界排名模式让自己喜爱的球队成为世界强队。



▶通过队伍编辑，可编制出合自己意的球队。



◀向着法兰西进军吧！

独特的必杀技系统



◀每个队都有自己善长的必杀技。



▶只要按住L、R两键再射门，就可使出必杀技。



◀这不是大空翼的过人绝招吗？这样过人肯定非常爽哟。



◀超速带球的球员带着残像，很象日向小次郎呀。



◀向着这样的画面努力吧！

游戏与其它足球游戏最大的不同是加入了必杀技，各队及队员有不同的射门、带球、防守的必杀技共23种。从这些技巧中，可以看到许多《天使之翼》中小将们的风姿，果然是TECMO呀！

编 者 的 话

本期杂志与以前各期有明显的不同。首先映入大家眼帘的是封面——美丽的《VR 战士》莎拉。九月份杂志的中插是她腿部动作的大特写。这位动作敏捷，腿技超群的女斗士竟被首脚分离。其次是彩页增至 28 面，养眼不养眼，读者只管看。因印刷技术上的限制，黑白内文减至 64 面。第三是编排风格上，由于彩页介绍了多部游戏，得以腾出页码集中刊载几部游戏大作的攻略和故事。本期除推出红透半边天，人气度极高的《'96 格斗之王》外，介绍了当前有一定代表性的次世代游戏《月花雾幻谭》、《生化危机》、《"龙珠 Z 之伟大的龙珠传说"之"葵花宝典"》，以便于玩友们对次世代机有更深的认识和兴趣。有些读者说我只有 FC 和 MD，买不起次世代机，看它干什么？其实现在买得起与否并不重要。买得起的不一定是玩家，买不起的不一定是菜瓜。重要的是能跟上世界潮流，掌握游戏业的动向，培养自己的兴趣趣向。有一天财力许可时，能毫不犹豫地买一台自己称心如意的游戏机。那时的快乐将是真正的快乐。

在制作本期内容时，得到香港《GAME PLAYERS》杂志的慷慨鼎力相助，在此一并致谢。

97 年杂志征订通知

97年杂志仍为月刊，每期彩页 20 面，黑白80面，封面复膜，定价每本 6.40元。

生计所迫，97 年杂志再度涨价。虽有斩客之嫌，绝无坑人之心。长袖善舞，庶可挥洒自如。信任杂志者，快步跟进。心有疑虑者，踟躇观望。"革命"不分先后，闯关之家大门永开。

订阅办法：

一、即日起速到附近邮局订阅，记住邮发代号 82—648，全年 76.80 元，半年 38.40 元，一季度 19.20 元。

二、通过邮局汇款，向杂志社发行部邮购，邮费免收。(如挂号每本另加 0.50 元)。每期出刊次日寄出，快速便捷。

邮购地址：北京宣外大街西草厂街 39 号

邮编：100052

收款人：电子游戏软件杂志发行部收

联系电话：63033556

请将你的地址、姓名、邮编、购买期数正楷写清楚。

邮 购 信 息

一、《'95 典藏本》(不是盗版)每册 23 元(含挂号费 1 元)

二、《'94 典藏本》最新加印版，每册 19 元(含挂号费 1 元)

三、《秘技宝典》原价 22 元(上、下册)，特大 6 折优惠价 13.20 元(上、下册)

四、《电子游戏软件》杂志 96 年第 5—12 期，每册 5.40 元

以上邮购书刊全部免收邮费，杂志地址及邮编见左面，请在附言栏写明邮购品种及册数，款到后三日内发货，快速便捷。

另：《96 年 1—6 期合订本》将于十月下旬出版，现已接受邮购，每本 27 元，详情见第 45 页广告。

编者按：上海市关于营业性游戏房的新管理法规于9月1日正式出台，这标志着这个目前国内最繁荣的街机市场从此走上了依法而治的轨道。

在此之前，上海市也曾颁布过关于娱乐场所与游戏机房的专门管理法规。但随着时间的推迟，特别是继世嘉、南梦宫等国际大手电玩企业进驻之后，原有法规与实际情况不能和拍、甚至发生冲突的情况屡有出现。在进行了多次国内外考察、并综合了业界与社会意见之后，新法规于今年初交付市人代会讨论得到通过。

与原来相比，新法规在有奖游戏、游戏房面积与照明等方面规定得更为严格，整个立法概念明显向大企业、大投资的方向倾斜，对电子游戏事业的发展起到了一定的导向作用。几年来，上海市场管而不死、放而不乱，有收有放、有堵有疏、健康有序。据我们所知，这是国内第一部正式的游戏机房管理法规，标志着国内营业游戏机市场在正规化、法制化方面迈出了重要的一步。

我们坚决和完全拥护这部法规，并认为它对全国各地的游戏机市场管理都有指导和借鉴意义。本刊全文发表这部法规，并在近期发表本刊记者撰写的关于上海游戏机市场的情况，及世嘉、南梦宫等公司的意见，也希望广大读者就此发表意见。

上海市营业性游戏机房、台球室管理规定

第一条 根据《上海市文化娱乐市场管理条例》和《上海市文化娱乐市场管理条例实施细则》，制定本规定。

第二条 凡在本市开办营业性游戏机房、台球室的，应当遵守本规定。

第三条 上海市文化局是本市营业性游戏机房、台球室的主管部门，上海市社会文化管理处(以下简称市社文处)组织本规定的实施，并负责全市营业性游戏机房、台球室的具体管理工作。

各区、县文化局负责本地区内除星级宾馆外的营业性游戏机房、台球室的日常管理工作，业务上接受文化局的监督和指导。

第四条 开办营业性游戏机房、台球室应当具备下列条件：

(一)营业场地面积在200平方米以上，台球室在40平方米以上；

(二)场所的结构安全、合理，消防设施齐全、有效；

(三)出入口设置明显的指示牌，门向外开启，营业场地面积超过120平方米的，有两个以上的出入口；

(四)有足够的光亮，夜间开放有必要的照明设备和停电的应急措施；

(五)负责人取得市社文处颁发的《上岗合格证》；

(六)游戏机房内通道在2米以上，台球室内球台间距在1.5平方米以上；

(七)有必要的管理制度。

第五条 开办营业性游戏机房、台球室的按照下列规定办理审批手续：

(一)在星级宾馆内开办营业性游戏机房、台球室的，应当向市社文处提出书面申请，市社文处应当在接申请书之日起二十日内作出审批决定，对符合条件的，发给由文化部统一印制的《文化经营许可证》(以下简称《许可证》)。

(二)在其他地方开办营业性游戏机房、台球室的，应当向所在地的区、县文化局提出书面申请。区、县文化局应当在接到申请书之日起十日内提出审核意见，报市社文处核准。市社文处应当在接到提请核准报告之日起十日内作出书面答复，经核准的由区、县文化局发给《许可证》。

(三)申请单位凭《许可证》再向公安、工商行政管理部门申请领取《治安管理许可证》和营业执照。

以上三证不全，任何单位不得擅自开办营业性游戏机房、台球室。

《许可证》每年验证一次。

第六条 需临时举办营业性游戏机房、台球室活动的单位，应当提前十日按前条规定的程序向有关部门申报，经批准后方可举办。

第七条 申请开办营业性游戏机房、台球室应当提供下列材料：

(一)申请书；

(二)场所负责人持有的《上岗合格证》；

(三)场地设置平面图；

(四)游戏机的机种、型号、游戏方法文字说明或者台球型号；

(五)消防合格证书；

(六)营业场所的房地产权证书或者房屋租赁合同；

(七)工商行政管理部门出具的名称核准书(申请增加经营项目的，提供营业执照)；

(八)其他有关材料。

第八条 营业性游戏机房、台球室的经营者、歇业或者变更法定代表人、经营方式、经营范围、营业地址，应当按照开业的申请程序，到有关部门办理变更或者注销手续。

第九条 营业性游戏机房使用的游戏机机种应当向市社文处审报，经核准并张贴使用许可证后方可使用。

第十条 营业性游戏机房、台球室的经营者应当遵守以下规定：

(一)禁止使用具有反动、淫秽、色情、封建迷信和凶杀暴力等有害内容的游戏机磁卡；

(二)禁止使用未经市社文处审核的游戏机磁卡和机种；

(三)禁止设置老虎机、苹果拼盘机、角子机、牌机及类似的游戏机进行经营活动，禁止进行以任何形式换取现金、奖券、奖品的有奖经营活动；

(四)禁止提供营业性游戏机进行赌博活动，每台游戏机应在其正面用文字注明游戏方法；

(五)在醒目位置展示《许可证》，《许可证》不得转让、租借、伪造或涂改；

(六)游戏机房禁止向未成年人开放；

(七)禁止营业性游戏机房、台球室房转承包经营；

(八)在营业时间内，应当有持有《上岗合格证》的负责人值班。

第十一条 营业性游戏机房、台球室应当在醒目位置公布价目表，实行明码标价。

第十二条 不得在公共图书馆、博物馆、美术馆、医院、中小学校、幼儿园、少儿活动场所和陵园、公墓场所内开办营业性游戏机房。

禁止在道路、弄堂、绿化地带、集市等露天场所以及青少年活动场所和中小学校周围200米范围内设置营业性游戏机房；

第十三条 经营单位应当做好本单位的安全防范工作，维护好经营场所秩序，并按照规定配备治安安全保卫人员。

第十四条 营业性游戏机房、台球室应当于每月10日前将上一月的营业报表报市社文处或者区、县文化局备案。

第十五条 对检举或者协助查处游戏机房、台球室经营活动中违法案件有贡献的单位和个人，文化行政管理部门应当给予表彰和奖励。

第十六条 文化娱乐市场的稽查人员应当定期或者不定期对营业性游戏机房、台球室进行稽查。稽查人员执行公务时不得少于两人，并应当向当事人出示文化部统一印制的《中华人民共和国文化市场稽查证》。有关单位和人员应当如实反映情况，提供材料，不得拒绝、阻挠。

第十七条 对违反本规定的单位和个人，由市或者区、县文化行政管理部门按照《上海市文化娱乐市场管理条例》的规定给予处罚。

第十八条 本规定由上海市文化局负责解释。

第十九条 本规定自发布之日起施行。

You Xi Xin Wen Yan

游戏新闻眼

主持人：邱兆龙

欲知游戏新闻，请看

EVENT

成都整顿电脑市场 所有电脑游戏厅一律关闭

（本刊讯）四川成都市日前宣布该市所有电脑游戏厅一律关闭。近一两年来，成都市街头出现许多电脑游戏厅，按小时收费玩计算机游戏，许多青少年包括不少大学生出入其中。有关部门虽制定了不少规定，但黄色游戏泛滥其中，防不胜防，一直得不到根本控制和治理。事实上计算机上的黄色游戏一直困扰着家长与社会，应该引起计算机业界的高度重视。否则将会妨害计算机事业的发展和在国内的家庭普及化。

SCOOP

游戏界的最高盛事 96东京游戏展开幕

（本刊日本综合消息）汇集了日本电玩界87家大公司、350个游戏节目的“96东京游戏展”于8月22日至24日开幕，该展览由去年11月成立的日本计算机娱乐软件协会主办（简称CESA）。

展览会中新作叠出，盛况空前。许多高期待度的游戏前都排起了长队，柯纳米推出的“心跳纪念品”宣传卡更是被一抢而空。世嘉、索尼、任天堂也进行了不遗余力的宣传，SEGA、PS、N64等分别展出了自己的大作。

CESA同时宣布，从下一届游戏展开始，将设立CESA大奖以奖励那些成绩突出的游戏软件，其前景值得注意。



▲开幕的当天，参观者排队的景象蔚为壮观。



▶会场内的参观者可谓磨肩擦踵。

SCOOP

I'MAX亏损1亿日元 上海所设专业被迫终止

（本刊上海专讯　记者KEN）本刊对上海交大电玩专业所作的连续报道，使得该专业的入学情况踏进了空前高涨的牛市。据来自此地的消息称，新学期开学伊始，便有数以百计的玩家涌入报名，令该校教务处不知所措。

但据来自I'MAX的消息称，由于该公司今年仅出版了四个软件，利润亏损额达1亿日元，已无力兼顾海外事业的发展，故而已计划终止同上海方面的合作。

作为I'MAX投资设立的一个专业，上海交大“爱依玛克斯计算机多媒体音像制作专业”仍然被保留了下来，但已不再涉及电子游戏方面的任何内容，而仅仅是普通的多媒体计算机程序设计。据悉上海方面已经接到了日方的正式通知。

上海交大电玩专业的夭折，在某种程度上减缓了我国电玩业发展的脚步。在此之后，又会有哪一个公司来重做“食蟹人”呢？且让我们拭目以待。

TOPICS & ETC.

任天堂经常利益下降七成 经济巨人遭遇困境

（本刊日本综合消息　记者KEN）任天堂96年9月份的经常利益为190亿日元，与前年同期相比减少了近70%。对于这个曾经是家用电玩界的巨人来说，这无疑是沉重的打击。

造成任氏利润减少的主要原因是其16位机的销量大幅度下降，以及新型64位游戏机的发售陷入了苦战。由于缺少有力软件的支持，N64今年下半年的销量令人担忧。据预测97年3月份任天堂的经常利益为550亿日元，仅为全盛时期（93年3月）的三分之一。

根据业界的推算，到9月中旬N64的日本出荷台数将为80万台，但其中只有7成能够为各专卖店所消化。由此，任氏决定将其在国内滞销的主机转向美国销售，然而前景依然无法乐观。

照任天堂原订计划，到97年3月N64的普及量应可达到国内外500万台，现在这个目标已降低到了300万台。由于大幅度降低超任的售价，任天堂在该项目上的收益减少了600亿日元。

另据来自东京和大阪的消息，此地的专卖店在7月中旬已有N64的二手机出售。在日本桥的GAME MAP等店家中，待出售的二手主机更是多达数十台，却依然乏人问津。

TOPICS & ETC.

史克威尔发掘美院学生 有意向更广泛的 CG 领域发展

（本刊日本综合消息　记者 KEN）鉴于本社软件开发需要大量 CG 技术人员，且目前国内该方面人才相当缺乏，日本史克威尔公司最近决定，向美院学生传授 CG 制作技术，并选择其中成绩优异的毕业生作为本会社的正式职员。

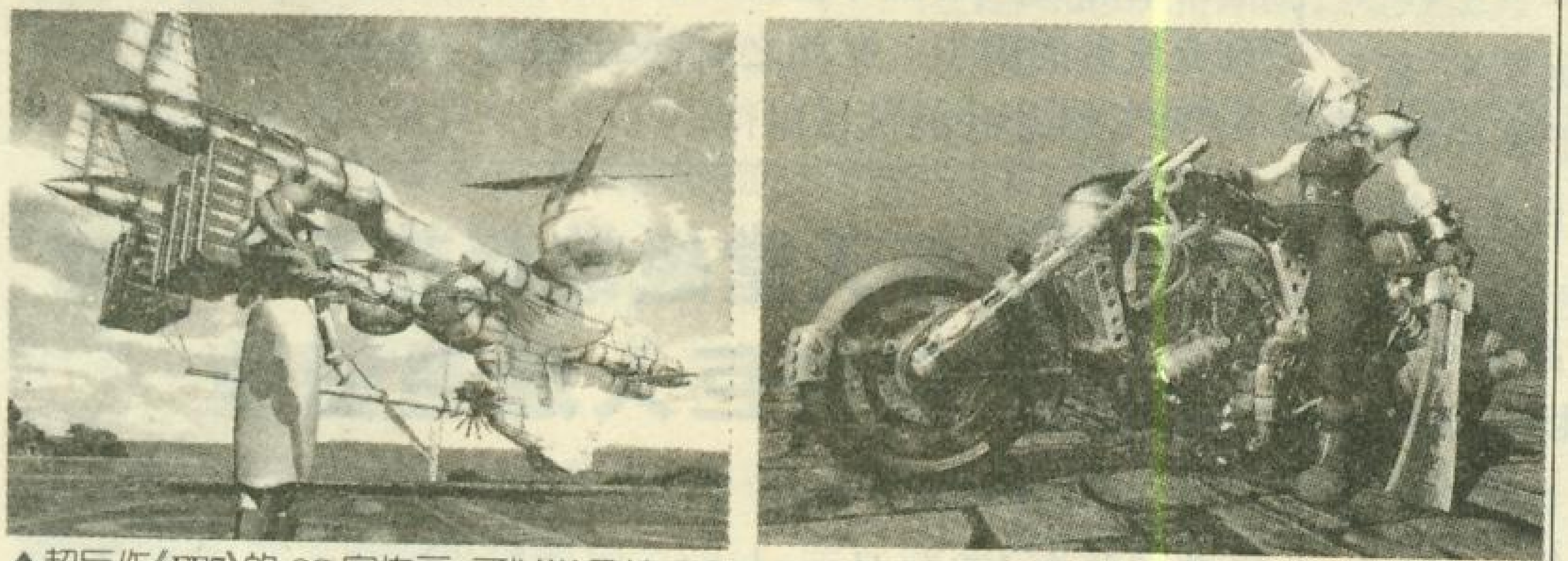
该制度的限定人数为 50 人，一旦发生缺额便随时补充。年初，史克威尔已经开始试行该制度，目前有 20 人估计在明年春天将会转为正式职员。

史克威尔将于十二月发售的 RPG“最终幻想 7”，是全 CG 构成的游戏节目。而该公司正有意向更高 CG 技术的方向发展，今年分别在美国的加州和夏威夷开设了分公司，并广泛进行了人才招聘，其目的是要用日本的游戏技术与美国的 CG 技术制作出影响力更大的作品。

据史氏宣传部称，该公司将于 99 年推出一部全 CG 影片，而目前已经聘请了为电影《阿波罗 13》制作特技的大牌好莱坞电脑工程师，影片也正在制作之中。这一切都表明 SQUARE 正向国际电子巨人的方向大步前进，也证明游戏业这种技术和资金密集型的行业具有无比的活力，国人应当尽早意识并重视起来。



▲这是 SQUARE 公司本部的美工工作室环境。



▲超巨作《FF7》的 CG 宣传画，可以说是艺术家天野喜孝与 CG 工程师完美结合的体现。

TOPICS & ETC.

史克威尔让步 合作协议达成

（本刊日本综合消息　记者 KEN）濒临破裂的连锁店产品销售计划，由于史克威尔的让步而柳暗花明。9 月 3 日，CAPCOM、南梦宫、ENIX、柯纳米和 HUNSON 等五家公司发表声明，表示将参加史克威尔的连锁店销售。

史克威尔于年初设立了全资公司 DIGICOMP，以负责建立销售游戏软件的连锁店，并号召各大公司加入。但由于该公司史氏色彩太浓，加上在滞销品返还问题上意见不统一，与 CAPCOM 等五社的谈判一度陷入僵局。经过艰苦的舌战与讨价还价，史克威尔终于在最后一刻宣布让步，从而使业界一批大手企业最终加入到自己的销售阵营中来。

EVENT

PS 畅销全世界 累计出荷量突破 700 万台

（本刊日本综合消息　记者 KEN）据日本索尼电脑娱乐公司（SCE）发布的消息，截至 8 月底，该公司生产的 32 位元游戏机“PLAY STATION”在全世界的出荷量已经达到了 720 万台。其中日本本土 350 万台，美国 210 万台，欧洲 160 万台。SCE 希望到明年 3 月，PS 在日本国内的出荷量可以达到 500 万台。

HARDWARE

新型影音器材将进入家庭 DVD 十月正式发售

（本刊日本综合消息　记者 KEN）被誉为『次世代映像情报记忆媒体』的数码映像 CD（DVD），将于今年正式发售。采用统一格式的 DVD 主机，分别由东芝、松下、日立、先锋从十月份到十一份陆续推出，其普及版售价约为 7 万日元。（合人民币 5000 元左右）而与之规格不同的索尼，将迟至明年春天才推出自己的 DVD 主机，预计届时必然会又有一次格式大战。

使用十二英寸光盘的 DVD，其信息储存量是普通 CD－ROM 的 5 倍以上。使用在映像方面，其画面效果与音响效果都大大超过了现有的影碟（LD），至于在游戏主机与多媒体电脑方面的前景更是难以估量。据称，东芝将在年底首先推出带 DVD－ROM 的计算机，并希望到 2000 年 DVD 在全世界的普及量可以达到一亿二千万台。

由于防止软件盗版等技术滞后，预计年内可以推出的 DVD 专用软件将不会很多。其中的主要部分将是美国华纳兄弟公司 70－80 年代的电影，此外日本本土的软件也有一些在制作中，预定售价在 3000－5000 日元左右。

SCOOP

英格兰玩家的好运 世嘉伦敦主题公园开张

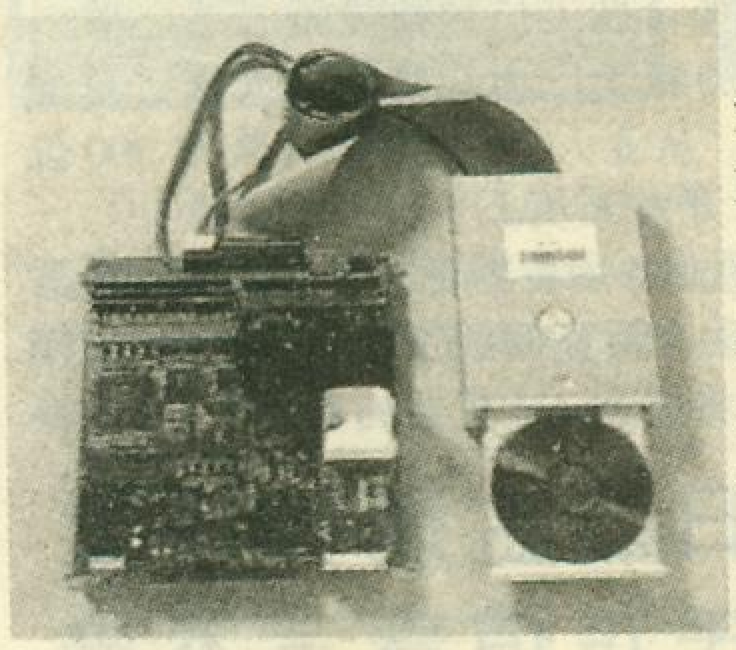
（本刊日本综合消息　记者 KEN）9 月 7 日，世嘉设立在英国伦敦的主题公园“世嘉世界”正式开始营业，这是世嘉在海外的首家主题公园。该公园的面积约 9700 平方米，总投资 80 亿日元（合人民币 6 亿 4 千万元），公园内设置了 230 台各类游戏设备，预计第一年的入园人数可达 170 万人次。

“世嘉世界”由英国最著名的不动产公司帕福德集团与世嘉公司合作开设。该集团在英国具有 150 年的历史，是英国屈指可数的娱乐企业。而世嘉在伦敦主题公园开张之后，在豪州与新加坡等地的 5 个主题公园也将陆续开业。

SCOOP

CAPCOM 推出新型基板 并公布数款格斗新作

（本刊综合消息）8月8日，在CAPCOM业务用游戏的新作发表会上展示了该公司最新的业务用基板“CP SYSTEM Ⅲ”。该基板可以于CD－ROM并用，CPU的处理能力是“CP SYSTEM Ⅱ”的四倍以上，数据的容量约为800Mb，还有半透明和扩大缩小机能等画面特殊效果，据称是实现了高性能、低价格化。

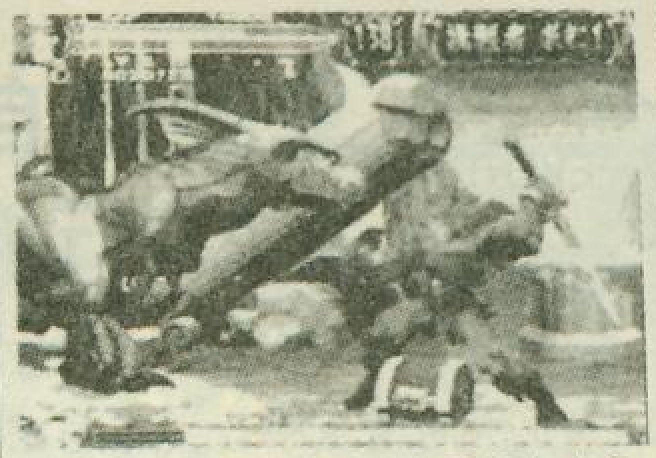


▲这就是“CP SYSTEM Ⅲ”街机基板。

使用该基板制作的第一款游戏是名叫《WAR HAZARD》的全新2D对战游戏；第二作则是万众期待的超级对战游戏《街头霸王Ⅲ》，该公司称制作这款系列的第三作是从三种不同的方案中经过讨论后决定的。此外，CAPCOM也加入了3D格斗游戏的制作行列，将以“街霸”系列的人物制作一款3D格斗游戏；而使用“街霸”和“X－MEN”两作人物的《X－MEN VS STREET FIGHTER》也将在9－10月以2D对战形式推出街机版。



▲从《SF Ⅲ》的开发画面中，还不能了解游戏的精彩。



▲《WAR HAZARD》的风格有点象《VAMPIRE HUNTER》。



▲“X－MEN”与“SF”所组成的“八八舰队”。



▲3D版《SF》中隆的升龙拳该怎样发出来呢？

EVENT

土星软件制作集团GDNET组成 即将发表数款超级大作

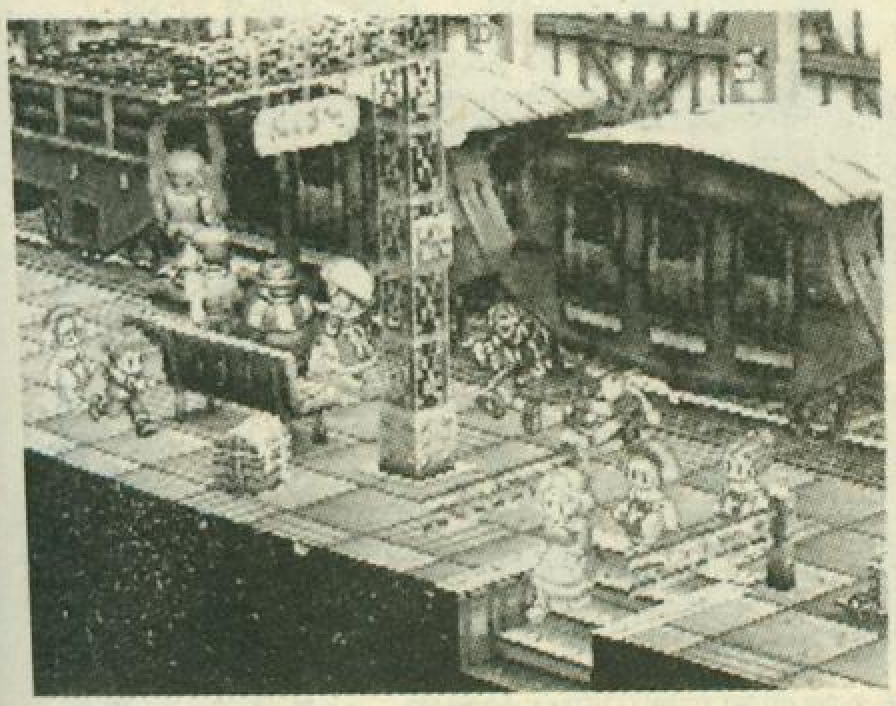
（本刊日本综合消息）一个由多家大软件公司参与的游戏软件制作联合体“GDNET”日前在日本成立，该联合体的成立为世嘉土星注入了新鲜的血液。

GDNET是“GAME DESIGNERS NETWORK”的简称，意即“游戏设计师工作网络”。目前已经加入的有著名的GAME ARTS、TREASURE、以及制作过“天地创造”、“盖亚幻想记”等大作的QUINTET等九家会社。联合体同时也号召其他会社的积极加盟。

比较各软件公司单干而言，联合体在经济来源方面有可靠的保证，且互相之间经常进行技术交流，对创作优秀软件极为有益。联合体只宣布了加盟土星的计划，并表示绝不会向其它机种作移植。

与联合体同时宣布的是GDNET将推出的一系列大作。其中有GAME ARTS的“格兰蒂亚传说”、“卢那Ⅰ”、“卢那Ⅱ”、“卢那学院”等超级RPG巨作，还有TREASURE的动作游戏“SILHOUETTE MIRAGA”，这对于土星的拥有者来说无疑是一大福音。

另据来自日本的消息称，某S社某S君与某M君的共同作品，某有名游戏的大作RPG土星的移植工作正在计划中。该消息是否意味着X社将加入土星呢？一切尚有待证实，请读者注意本刊今后的追踪报导。



▲具有产业革命时代气息的3D RPG《GRANDIA》。

TOPICS & ETC.

南梦宫拓展业务 向欧洲、中东发展

（本刊日本综合消息　记者KEN）老牌电玩企业日本的南梦宫正努力开拓欧洲和中东地区的市场。9月份，南梦宫欧洲分公司在欧洲各国的子公司已分别成立，到明年春天，该公司在英国、意大利、原独联体、以色列等国的分店将陆续开张。南梦宫并计划在未来三年内在欧洲和中东增加至少二十五家分店。

南梦宫在以上地区采取的手法与在中国一样，也是采取与大商厦合作，建立室合型游戏中心的模式。明年春天开张的六家店铺，总投资额达21亿日元，预计每年可盈利20亿日元以上。

只言片语

★以《RPG工具》闻名的ASCII公预定97年1—2月发行《S·RPG工具》。

★令人战栗不止的《BIO HAZARD2》已决定在PS制作了，但发行日未定。

★N64又预定在96年内发行一款类似《DOOM》的射击游戏《TUROK：恐龙猎人》。伍佑卫门的第5代《桃山幕府之舞》也将在N64上出现。

★再次以《西游记》为蓝本，被日人改得乱七八糟的PS版《东方珍游记》不乏给你一种新的感觉啊。

★以可爱的小恐龙造型为题的《REX》（假题）制作的3D动作游戏将在PS上登场。

★CAPCOM的动作游戏《X—MEN》也会继“街霸”英雄们之后移师PS了。

★NAMCO将推出大受欢迎的系列赛车游戏作品的第三集《山脊赛车3》。

游戏新闻眼

EVENT

业界的自我完善 日本自行拆除 70 万台派金宫

（本刊日本综合消息　记者 KEN）8 月 26 日，全日本游技事业协同组合联合会等与派金宫有关的 4 家团体发表声明，将在 98 年前拆除 70 万台派金宫游戏机。

派金宫是一种在日本相当有名的赌博弹子机，自去年底到今年初更是以惊人的速度在发展，现在全日本的设置量已经超过了 380 万台。由于家庭主妇热衷于派金宫游戏而导致幼童无人照看而死亡的事件屡屡发生，加上变造游戏底板横行与黑社会的涉足，社会的舆论相当大。业界也因其高额胜负带有很强的赌博性，将其认定为“不适合社会的游戏机”。全日游联计划到明年 3 月先行拆除 199534 台问题比较严重的派金宫，最终在 98 年达到拆除 70 万台的目标。

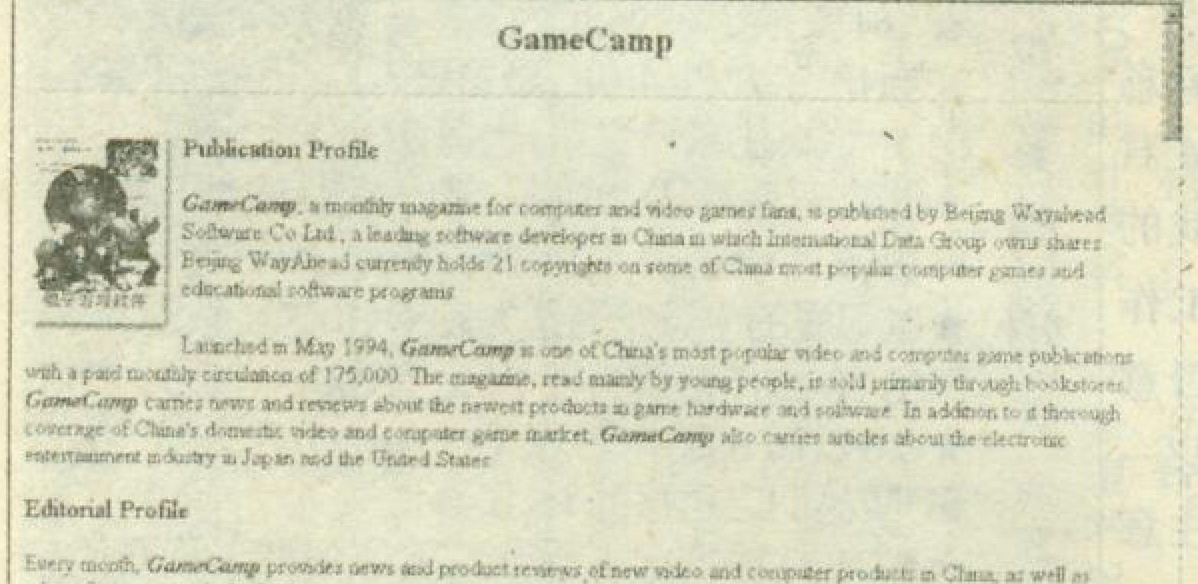
TOPICS & ETC.

美国国际数据集团（IDG）总裁麦戈文先生访问本社

9 月 12 日上午，美国国际数据集团（IDG）总裁麦戈文先生一行三人访问了我社。IDG 是电子电脑信息技术在信息服务、市场研究和技术预测等方面均享有世界信誉的大型跨国企业，1995 年营业额超过 14 亿美元，在全世界 75 个国家和地区设有子公司，每年发表 5 万篇实验市场研究报告和技术发展预测报告，用 21 种语言出版 265 种有关报纸杂志。IDG 在中国与 15 家报刊有密切的投资合作关系，包括《计算机世界》、《中国计算机报》、《国际电子报》等计算机权威报纸和《微电脑世界》、《中国计算机用户杂志》、《大众软件》、《电子游戏软件》等刊物。

麦戈文先生询问了杂志的出版发行情况，对杂志的工作给予了很高的评价。并就杂志海外发行、海外广告与 IDG 旗下《GAMEPRO》杂志的合作问题提出了一些建设性的意见。

PS：IDG 在中国也建立了自己的 HOME PAGE，其中专门有一页是介绍本刊的，如果想了解本刊的“商业机密”，请去下面地址：http:// www.idgchina.com/ PUBLICTN/ gamecamp.htm。



◀在这一页上，详细地介绍了本刊的具体情况。

SCOOP

基础坚实、步步为营 柯纳米落脚神户

（本刊日本综合消息　记者 KEN）投资 30 亿日元的柯纳米业务用游戏机开发制造工厂日前在日本兵库县的神户市开工兴建，大约在 97 年春天可正式投入生产。

柯纳米原先的工厂设在神奈川县的座间市，随着事业的扩大，该工厂的产量已不能满足公司的要求。柯氏预计到 97 年 3 月，其业务用主机的需求量将会增加 160 亿日元，是今年同期的 134%。新工厂的建设是必然之举。

设立在神户市西区的新工厂为一幢三层大楼，总面积达 1 万零 3 百平方米。从业人员约 550 人，其中 300 位是工人，另 250 位是技术开发人员。

今年 5 月，柯纳米的业务用机器部门分化为 AM 机器部和 GM 机器部两个分部，今后座间的工厂将主要负责 GM 机器的制造，而神户工厂将成为 AM 机器的研制中心。

SOFTWARE

昔日霸主颓势尽显 任氏正值青黄不接

（本刊综合消息　记者 SHADOW PHOENIX）几年来业界中红得发紫的“明星”——超级任天堂现在明显已力不从心。在次世代的猛烈围攻、东家的“新宠”N64 推出、担纲厂商的“叛逃”等等诸多不利因素的“推动”下，明日黄花的姿态已经显出，软件发售数量明显减少，也无超级大作出现，下面我们介绍一下它的一些新作。

8 月 30 日：“必杀弹珠机大全 4”；8 月 31 日：“正牌 SANKYO FEVER 实机模拟”；9 月 13 日：“实现 POWER 摔角’96”、“波涛高尔夫——锦标赛版”；9 月 20 日：“巫术外传Ⅳ”；9 月下旬：“街霸 ZERO 2”、“蜡笔小新”、“美少女战士”；10 月 4 日：“WINNING POST2”（赛马）、“超级漫画英雄·体育馆之战”、“忍者乱太郎 SPORT”；12 月 6 日：“迷你四驱·光明之蝎”；12 月 20 日：“忍者乱太郎 3”；预定 96 年内发行的有：“我的女神”、“勇者斗恶龙Ⅲ”；发行日未定的有：“木偶奇遇记”、“面具”、“GOD”、“超级家庭滑雪训练场”、“唐老鸭”、“勾玉传说”、“超级俄罗斯方块 2+炸弹方块”。

值得注意的是，CAPCOM 公司将在 SFC 上制作一款名为《街头霸王 Ⅱ Kids》的 2D 对战游戏，将“SF2”中的人物 Q 版化。此举实为仿效在日本大受欢迎的《VR 战士 Kids》，相信此作也会获得成功的。



▲两个春丽都在使用倒挂鹤脚踢，就象是双桨的直升机一样，不愧是在机场的格斗啊！

月花雾幻谭～TORICO～

月花迷雾
炫幻奇谭

有个古老的传说：如果有人能够去那不老不死之都——月之街，什么愿望都能实现！镇上的人和事又真的那么奇怪，雾之街、神圣之泉、风之门以及具有不可思议力量的赤土，这一切都如梦般的奇幻！而我，又到底是谁呢……

SS	厂商 SEGA	类型 AVG
	媒体 CD-ROM	发售日 96.6.28



“这样的旅程何时才能告终啊……，我已疲惫不堪，而我那失去的记忆在何时何处才能找到呢？真希望这个镇中能有人帮助我……”

第一章　凶兆篇

“真是难以置信，为什么把我关在这里？”望着这间狭小、昏暗的囚室，我坐在地上咀咒着。

角落的木板床上躺着一个光头的中年男子，看他翘着腿平静地躺在那里，似乎已习惯了牢狱的生活。听到我在叹气，一直未开口的他翻起身来，用手托着腮向我道：“你不是这个镇上的人吧，凡是外来的人都会被关在这里的。”

看到他与我搭讪，我抬起头，与他交谈起来，我将四年前我丧失了记忆后人们就叫我弗雷德的事对他讲了，他也对我说自己叫安东尼，是这里的常客。

虽然结识了安东尼，在囚室的寂寞少了许多，但我仍不能平静，“凭什么随便就将别人关在这里”我一次次地摇着那紧锁的牢门。可这却只是无济于事的发泄罢了。令我吃惊的是安东尼居然给了我一把钥匙，而且正是这囚室的。

“唉，我不是说过了吗？我是这里的常客嘛。”安东尼对吃惊不已的我说。

顾不了那么多了，我用那钥匙将铁栅门打开，走出囚室。回头望了一眼仍躺在床上的安东尼，我一把推开大门，啊——，我自由了！

当我刚刚跑出囚室，一名衣着咖啡色的衬衣的年轻男人从一旁的树丛中钻出来，并推开门走进囚室，朝安东尼问道：“喂，那个人已经走了吗？”

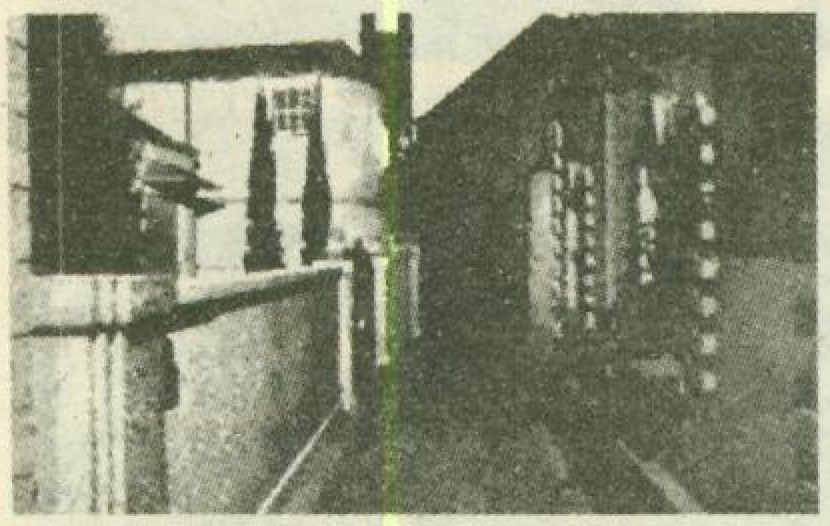
“你不是看到了，他已经走了。”安东尼冷冷地答道。

“可恶的家伙！”年轻男人不喜欢安东尼的语气，转身走向门口。

“喂，我可以出去了吗？”安东尼起身问。

“随你的便吧！”

我象没头的苍蝇一般在镇子中奔跑，在一口水井边上停了下来。上气不接下气，本想喝口水歇一歇，可井里并没有水，只有一丝风咻地吹到脸上，很凉。虽是白天，可镇上并没有什么人在街上走，静悄悄地，这一切使我感到恐惧，一刻也不愿在这里待下去了。



在离开这前，我想在镇中打听一下，试试会不会遇到能唤起我记忆的事或人。沿着用鹅卵石铺成的路上走，与以前到过的镇子一样，这里仍是由那些古朴的小楼房窄窄的街道而构成。不过，街上很少有行人走动，使整个小镇的气氛显得有些阴森。



这里的人和事也如镇上的晦暗一般，让人觉得既怪又神秘。那个开旅店的汉娜虽说话挺客气，但好象并不希望我住店，我还没说要干什么地就转身走掉了；而那个医生摩斯更是过分，甚至将我从诊所中赶了出来；镇子边上的小森林中有两个怪模怪样的木箱，一个门打不开，另一个里面放着一把不相干的钥匙；而且墓地中的众多坟墓中只有一座孤零零地没有摆着鲜花。唉，这个神秘的小镇一切都让我摸不清头脑。而且我在一座风车房前见到的那个一脸横肉、令我讨厌的男人似乎也总在跟踪我，也正是他在一进镇时就将我关进那囚室里的。我要做的就是尽快离开这里。



终于，我找到了城门，当我要打开它时，发现门上了锁。正当这时，追我的那个男人从后面走过来，“你别动！”他站在我对面冲我吼道，并显出蔑视的目光，“你想从这里出去，别做梦了！”

我退了一步，大声叫道：“你把我关起来，又跟踪我，到底想干什么？”

“干什么？就这样！”那男人猛地冲过来对我就是一拳。

我感到胃部一阵痉挛，剧烈的疼痛使我失去了意识，倒在那男人的身上。

当我醒过来时，发现我正在一幢豪华别墅的大厅中，面前正坐着一位身穿黑色礼服的长发男子，他的眼睛冷冷地盯着我从地上爬起来。



✲本页资料由香港《GAME PLAYERS》杂志授权转载

“你醒过来啦!”那绅士样的男人问道。

“你是谁?”我反问。

“我叫哥顿，是这里的主人，这个镇子也是我的,你叫什么名字?”

哥顿不紧不慢的腔调令我厌烦，而且我看见那抓我的男人也在这里，“我为什么要告诉你!”我忿忿道。

“你何必如此呢?”站在哥顿身边的穿红色套裙的金发女子这时开口了。

“我叫弗雷德。”我很不情愿地回答。

“弗雷德，我对你额上的纹章很感兴趣。”哥顿边说边用那冷冷的双眼盯着我的额头。

“你不会得到什么的。”

“为什么?”

“我失去了过去的记忆，这个纹章的事我也记不起了。”

“跟你说的果然一样呀，莎布。”哥顿转头对那女人说，然后又转头对我说:“这个镇里有一个传说。”

“传说?”这使我很感兴趣。

“不老不死之都——月之街,传说有人能够去的话,可实现任何愿望。”哥顿的眼神仍是那样冷。

“可这跟我有什么关系。”我不明白他在说什么。

“曾经踏足那个月之街的人，假如回到了现世，额头上就会被刻上一个纹章，而这个人也会失去从前的记忆。”一旁的莎布解释道。

“你说我是那种人吗?”

“那我可不知道。不过,我听说这个镇上有一条通往月之街的路。你去把它找出来吧。不然,我想你会没命的。”哥顿冷冷的腔调中略带威胁。

“你凭什么让我去干!”我并不愿信哥顿的话。

可哥顿已不愿在谈下去，对一旁站着的男人说:“杰德,带他出去吧!”

“是的，先生。”叫杰德的男人恭敬地答应着。

我跟着杰德走出了这豪华的府邸，在大门外，他对我说:“你真是太倒霉了，加油干吧!”说罢,转身离去。

望着高大的铁门内的豪华府邸，我不知该怎么办，“我的旅程就要在这样的地方告终吗?我已失去了自由，那个杰德也许还在暗处盯着我吧!我真的能寻回我的记忆吗?”

这时，在哥顿府的大厅中，莎布问哥顿:“哥顿大人,你真的相信有月之街吗?”

“哼，我只是在享受这个游戏，那个男人能否找到月之街都无所谓，如果没有这种事的话,这个镇上就太无聊了。”哥顿脸上显出得意之色。

我面对着那大铁门，思绪却没有中断:“住在这个镇的人幸福吗?有这样的地主……那个人的话在这里是绝对的吗?我怎样才能得救?我额上的纹章真的是那个月之街的印记，那种象梦一般的地方真的存在吗?”

这么多的疑问使我决心要查个水落石出,我觉得森林是个着手的好地方,许多传说中的神秘地点不都是在森林中的吗。

可来到林中，除了那两个木箱外一无所获。可这时杰德又出现并对我说这两个木箱就是安东尼所造的，但他不知它们做些什么。

“他可真是个怪人呀!”杰德一边嘟哝一边转身走了。

“果然还在跟着我,还说别人怪,他自己也好不到哪儿去。”我看着杰德的背影想。

没办法了,我只得去找那个摩斯医生,问问他是否知道关于月之街的事。摩斯还是那么冷淡，只对我说去那被烧的房子中看看吧!

从摩斯的诊所大门正对着的小路走去，来到了一幢被火烧毁的房子前。我刚要进去，杰德又从后面走出来，说道:“看到了吧，这里的主人以前曾得罪哥顿大人……”。

“难道……!”

“对，是我按大人的吩咐放火烧了它，你小心别落到这下场哟。”杰德很得意地说道,说完哈哈大笑着走了。

“这些混蛋，太嚣张了!”我更感觉哥顿很疯狂。进屋去看看，屋里很乱,我只看到一只银制的大杯子以及一幅被烧毁的油画。原来这里的主人是位画家。

从小路往回走，我拐进了路边的一家花店。女店主罗丝亲切和蔼，与先前见到的那些冷冰冰的家伙不同，她对我说这里的人们都要为哥顿服务，谁也不敢违抗他的命令。她和她可爱的小儿子哈尔就是为哥顿提供鲜花的。



看着她家的鲜花，我却忽然想起那座没有鲜花的坟墓。善良的罗丝见我看着花发呆,就将其中的一枝红玫瑰送给了我。

虽然拿到了一枝花，但又看到了善良的人们被哥顿统治着，而月之街一点儿线索也没有，我再也不愿待在这该死的镇上。我跑到城门前，用力推着那紧锁的大门,“没有用,现在无法出去。看来唯有找到月之街,不然我会怎样……,这真是个封闭得令人难以忍受的地方呀!”

我想到可以去风车屋碰碰运气，可那里依旧闭门不开。这时，杰德又出现了,并说这风车屋是格雷所建,但镇上很少刮风,这磨房根本用不上。

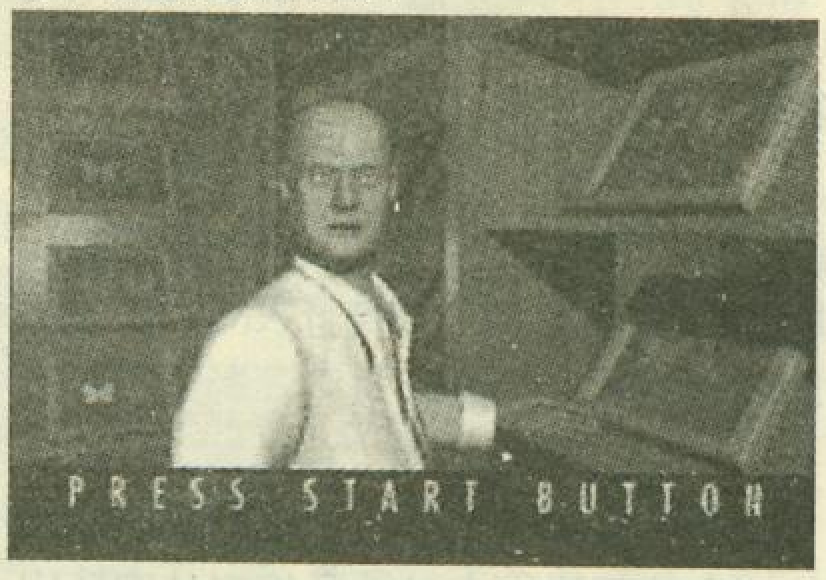
“这家伙虽说总跟着我，令我讨厌，但他却能对我提供一些情报，这也是那个哥顿指使的吧!”我看着转身走去的杰德想，可他总不多说,只有再去镇上转转,看还有没有其他人知道。

这是一家位于地下室的钟表店，但店里的老表匠迈克只对钟表感兴趣，我又讨了没趣儿。

我对于这镇上的人冷漠的态度习以为常了，对这倔老头并不生气。当我出了钟表店，果然杰德又走上来对我说这老伯只对钟表感兴趣，并说我若能将摩斯医生手上的一块珍贵的表弄来给迈克，他会很高兴的。

可我一点儿也不想听杰德的摆布，为了摆脱他,我推开了一幢房子的屋门,在这镇上我习惯了破门而入。巧了，我看见安东尼正在屋里。

碰到熟人我当然很高兴，与他攀谈起来。我注意到他家里四壁都摆满了蝴蝶的标本,他对我解释道——



“人们的灵魂被净化之后，就会转生为蝴蝶,所以,我想把它们的样子保存下来。嘿,你一定觉得我的话很古怪吧?正因为这样，我才是那囚室的常客。我另外还有许多书,你想跟我来看着吗?”说罢，安东尼走

✲本页资料由香港《GAME PLAYERS》杂志授权转载

进里屋。

随着安东尼走进里屋，屋内有许多本精美的图书整齐地摆放在书架之上。我在后排的一座书架上发现一本独放在一层空架子上的书。

我拿起书翻到夹有书签的那页；看到有几句话被人用笔画上的划线：以神圣之泉来洗净从月之街带来的东西，当塔之门四年一度被打开之时，就会带你到月之街去。"

"噢，月之街真的存在吗？"我心里想着。

安东尼见我也对月之街感兴趣，就将那书送给我，并告诉我用那书可以打开另一座书架上的机关，后面有一把能将林中木箱打开的钥匙。

重新得到了月之街的线索，使我又觉得有希望了。

"也许别人还会知道些什么吧！"这么想着我推开了安东尼对面的一户人家的门，却见到杰德正懒洋洋地把双腿翘在桌子上。

"怎么样？找到什么线索了吗？"他见我便问。

"一点儿也没有。"我不愿让他知道我的事，他肯定会去告诉那个哥顿的。

"算了吧，别勉强。不过，竟然要戏弄象你这样的旅行者，哥顿大人的兴趣真无聊。"

"还不是因为你这种人，我才会这样！"我没好气地说。

"唉，我可是很同情你的呀，你还是加油干吧！"他假惺惺的语气令我讨厌，但他却告诉我可以将柜台后面的油灯拿走。

我虽讨厌这个人，但他有时也给我一些提示。我想起摩斯医生有块珍贵的表的事，于是就再次来到他的诊所中。



不出所料，他仍是冷冷的样子，好象要急着找一种草药为哥顿配制一服药，就急急地出去了。



他走后我在他桌上的一本书中看到一种奇异的草药，也许这就是他要找的吧！我找遍了整个镇子，终于在囚室门口的地上找到了那种草药。我还顺路将森林中那锁着的小木箱打开，从里面拿到了一种据安东尼说能促进植物生长的树液。

当看到摩斯拿着我给他的草药所露出的惊讶表情，我想这回他可以帮帮我了吧。我对他提出那块表的事，可他还是拒绝了我。

"你这势利小人，别以为你有什么了不起。"我气急了，摔门而出。

可正当我要走时，摩斯追出来对我说："哎，弗雷德，不要把别人看得太坏，在这镇上人们必须学会保护自己。"说着，从兜里掏出一块精制的怀表，递给我说："帮不了你什么，这表就送给你吧！"





"又是你吗？"见到我来，老表匠迈克又显出不耐烦的样子，但当他发现我手上的怀表时，立即显出兴奋的神情，恳切道："啊——，多么漂亮的怀表呀！你能把它让给我吗？"

我不就为这来的吗？当我把手中的表递给他时，看到从那对在眼睛后的小眼睛中迸出兴奋的目光。他那种手艺人对本行的热忠，让我觉得挺好笑的。

为了表示对我的感谢，他送我一罐润滑油，并说它在其他镇上可以卖个好价钱。之后便拿着那表满心欢喜地进里屋去了。

"我要这油做什么，这镇上的人都是只顾自己，自己的事完了转身便走，从不给我说话提问的机会。"我无奈地摇摇头，走了出去。

线索又断了，我再次感觉到了孤独无助。在街上漫无目的地走着想着，我来到了墓地的门口，走到那无花的墓前，为与我一样孤独的人祈祷。

这真使我震惊，当我把花放在那座墓前，正为这位不知名的朋友祈祷在天国的幸福时，那花却在一团绚丽的光芒中消失了。

正当我惊得合不拢嘴时，身后传来一男子的声音："你在这里干什么？"

我转过头去，见一位已谢顶的中年人走过来，"我只想把花献给这里的人，可……"我答道。

"可却消失了，对吗？"

"呀……嗯。"我还没完全回过神来。

"这墓是我女儿的，我每天都到这里献花，每次都是这样消失掉。"那男人忧伤地说着，"呀，我还没有问你的名字呢？"

"我是旅行者，名叫弗雷德。"我站起来，转过身对他说。

"是吗……，我叫格雷，愿意的话，请到我家来坐坐，看上去，你好象非常疲倦。嗯，谢谢你的花呀，象你这样的好人已经不多了。"他很热情，也很诚恳。

"哦，好的。"无意结识的朋友使我很高兴。

"来吧，一起走！"格雷在前面给我带路。

当我在格雷家坐定后，就将长时间寂默带给我的痛苦暂时忘掉了，我们谈得很投机。

我将自己的经历都告诉了他，他也将哥顿将她女儿逼死的事说给我听。

"四年前，他来向我女儿逼婚，被我女儿知道了，她打算逃离这个镇……"格雷回忆道。

"她被杀了吗？"

"不，那家伙说她是自杀的，但是，墓里却没有我女儿的遗体。"

"这个混蛋！"我越听越有气。

"唉，能怎么样呢？他是哥顿大人呀！"格雷显出无奈，又接着向我道："希望我能帮你，随便用我的屋吧！哦，里屋是我女儿的，你可以进去看看。"

这镇越来越让我感到奇幻，我再次被里屋发生的事惊呆了。当我走进这间空屋，突然有一女子在叫我——

"弗雷德！"那声音很甜美。

"怎么啦？"我向四周张望，却并没有



人，"是谁?"我叫到。

突然，在我的面前出现了一位衣穿白色长裙的年轻女子，她的美丽让我惊讶，黑色的短发披在清秀的脸庞两侧，周身被一团圣洁的光晕包围着。她把一只手臂平端在胸前，用温柔的目光凝视着我，并继续叫到："弗雷德！"

"你是谁?"

她冲我缓缓地点着头，并将手臂伸向我，好象是能将我召去天堂的天使一般。

"你……"我被眼前的情景惊得说不出话。

可随着那圣洁的白光的消散，少女的幻象也逐渐消失了，再也没有说别的话。

"她叫着我的名字……她怎会认识我呢？难道她就是格雷的女儿？可她究竟要对我说什么呢?"我的疑问大概把我头填得太满，从里屋出来，我有些恍惚。

"怎么啦？你的脸色不大好哟，对那些事不用太着急。"正在整理东西的格雷虽见我脸色苍白，却并不知我的所见。

"我也知道一些关于月之街的事。"他停下手中的事情对我说起他的所知："通往月之街的路上有一道风之门。听说以前到月之街的人是借着面粉来知道那道门的位置的。"

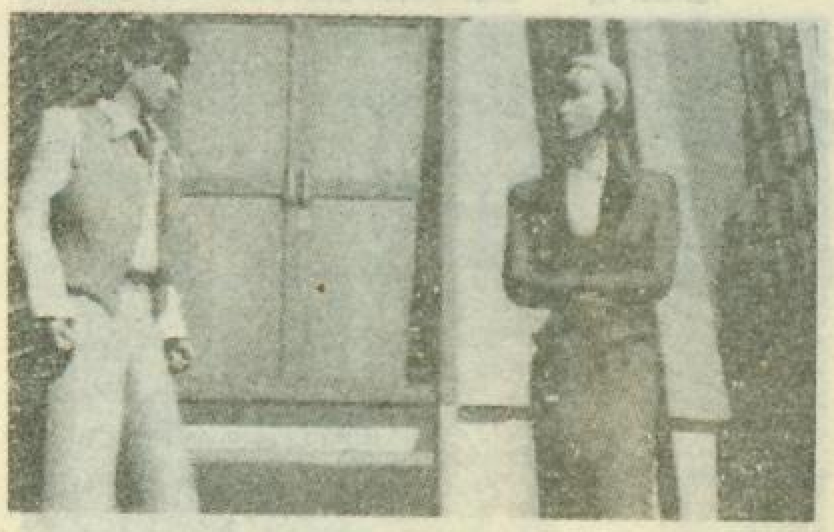
"可我没有面粉呀！"

"没关系，镇上的磨房是我的，架子上的罐里有钥匙，你可随时去那里。"说完格雷就出去了。

我拿了罐中的钥匙直奔风车屋，满心以为能够拿到些面粉，可任我怎样搬动旁边的开关那磨盘也没有转起来。难道这个风车坏了吗?当我想从一条由屋顶垂下的绳梯上爬上去看看能否有办法让它重新转起来时，却不料绳梯禁不住我的重量，断了。我从上面重重地摔到了地上，尘土都被我震得从四处落下。看着那缓缓落地的尘土，我突然想起杰德曾说过这上很少刮风……

我推门走出风车屋，却遇到哥顿的女助手莎布，她对我说要是不能找到月之街，哥顿是不会客气的，自从他四年前失去了新娘后就失去了的良心。

望着她的背影，我不明白她为何要对我说这些。



也许种花的人会对气候比较了解，因此我就去了花店。可罗丝并不知道什么时候会刮风，让我去问问开旅店的汉娜。

照罗丝所说，我来到旅店找到汉娜，奇怪的是当我问她风的事，她竟然也直接就说中了我的目的："你要找月之街吗？那里可以过梦一般的生活……"

当我问她为何能知道我在寻找月之街时，她对我说："这镇人每个人都会知道的。你要问风的事，去找那个爱收集蝴蝶的安东尼吧，他对自然的事比较清楚。"

在林子边的小桥上，我遇到了安东尼。从他那里我知道了风的事：由于这个镇子位于一个小盆地之中，所以很少刮风，但每隔四年就会刮一次风。而很快又要到刮风的季节了。

"说起来，那个时候也是刮风的日子……，哥顿失去了新娘的时候……"安东尼话说了才一半儿，就转身走了，把我又干在了原地，可我居然想起去问问杰德关于哥顿与新娘的事儿。

杰德并不在家里，我却在门口碰到了汉娜。她告诉我以前有个人也曾在镇上寻找那传说中的月之街，但后来被哥顿赶走了，连帮助过他的摩斯医生也差点儿受到牵连。

没想到摩斯也曾是个热心人，我赶紧来到诊所，告诉他我正在寻找月之街的事。听到我在找月之街，他一改平时的冷淡，对我说——

"我只听人说过，在镇上井中可能有入口，那里还有一眼泉，据说那泉与月之街有密切的联系。更详细我就不知道了，不知这对你有用吗?"摩斯从没对我这样客气。

我现在精神百倍，似乎已经离月之街近在咫尺了。井口，不就是我逃出来时见到的那个吗？利用从磨房弄来的绳梯我轻易就下到了井底。

打着了那盏油灯，四周能看见了，果然与普通的井不同，有一条长长的甬道通向地

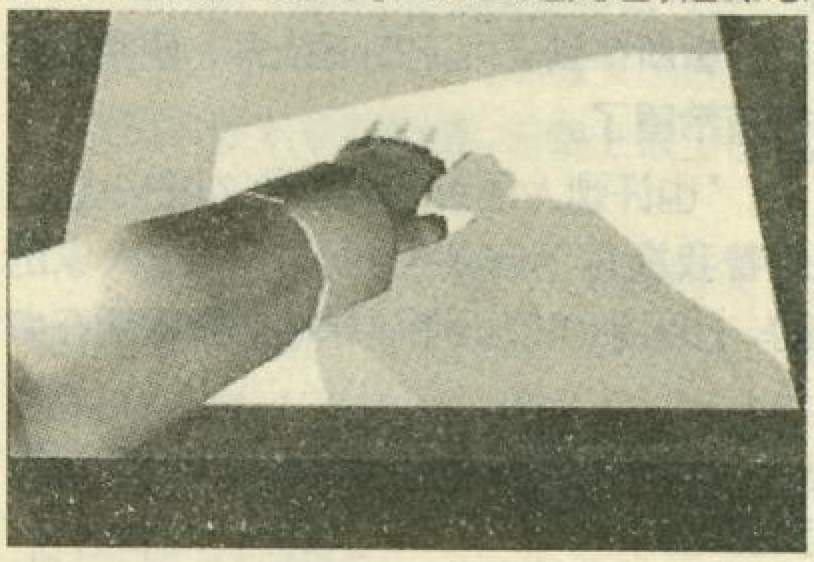


下。这里阴暗潮湿，并有一股腐臭扑鼻，但我的希望就是里面，也顾不了那么多了。

虽然，我用从林中得到的钥匙打开了门，又用那神奇的树液使一些矮小的植物长得又高又粗壮，帮助我爬上了一个高台，可高台上那道生了锈的铁门却又将我挡住，我决定找个人来帮我打开它。

我回到了地面，心里盘算着究竟请谁来帮忙：安东尼和格雷？他们虽与我交好，但经常找不到；摩斯？医生爱干净，恐怕不会到那种地方去的；杰德？我怎么会想到他呢！噢，那表匠迈克对机械原理比较在行，去找他吧！

当我确定了要找的人时，另一件让我高兴的事发生了：镇上突然刮起了风！我又从磨房得到了找到月之街入口的重要宝物面粉。当我在表店门口遇上迈克后，他却急



着要去给哥顿修表，说不能帮我去开那门，但他那罐润滑油也许能帮我的忙。

我正要再次到井下去的时候，哈尔却跑来说罗丝有事想找我。可她只是对我说原先镇上的井中还有泉水时，镇上经常有雾。于是这镇就被人称为雾之街。

我对她的话感到莫名奇妙，于是仍下井去找那入口。在里面我很顺利地就有迈克给我的润滑油打开了井下的那道铁门，可门后却是一间完全封闭的房间，"这难道是尽头吗?连一道门都没有……，唔，等等——"正当我胡乱猜测时，却感觉到周围有微弱的气流在向地板下面流去。

"噢，要用面粉来得知风之门的位置。"我想起了格雷的话。

又一次奇迹发生了，当我把面粉洒向空中后，雪白的面粉在气流的带动下逐渐向地面上的缝隙处落去。地面上逐渐呈现了一个白色的四方框，这就是风之门呀！

甬道的尽头是一处宽阔的空间，正中间一座建造得很别致的喷泉池似的立柱，立柱下有圆形的石栅。

"这就是那入口吗?这里会有泉水吗?"我走近借着灯光仔细地看，"唔，是水啊！这里还有一些泉水呀！假如这就是那神圣之泉的话……"我想不出该怎么办了。

"对呀，罗丝不是提到过泉水吗?去问问她！"我突然想到。

再次来到花店，罗丝刚巧从外面回

 ✽本页资料由香港《GAME PLAYERS》杂志授权转载

来。她说如将一种叫做赤土的东西放到那泉水中，就会发生不可思议的事情，但她并不知道如何能得到赤土。我又问了汉娜与摩斯，他们也都不知道。

最后，当我抱着一线希望去问迈克时，他却对我说："哦，赤土呀！就是那种作颜料中的东西吧。"

"颜料？"见他知道，我很高兴。

"是啊，传说纯净的赤土拥有神奇的力量。只要把含有赤土的颜料放入银制的容器内燃烧，就能提炼出纯净的赤土。"

"你怎么这么熟悉呢？"我觉得这倔老头越来越可爱了。

"哎，任何人年轻的时候都有梦想呀，尤其是关于月之街的事呀！"老迈克似乎也回想起过去的岁月。

颜料、银制容器我在被烧毁的画家的屋中都见过。赶到那里按照迈克的话，我提炼出了纯净的赤土，而炼赤土时的神奇景象我也不那么惊叹了，在这镇上我见过的怪事太多太多了。

事不宜迟，我再次来到那泉水处，并将赤土洒入了水中，泉水被染成了红色。可是，却什么反应也没有。

"不行吗？"我焦急地等待。

这时，从我身后传来了一阵狂笑，那可恶的杰德居然也跟来了。

"嘿嘿嘿嘿！太可惜了！"

"你！"我站起身狠狠地叫道。

"哥顿大人说游戏该结束了，你的运气真是太差了。"杰德一边说，一边步步向我逼来。

就在此时，我身后突然喷出了红色的泉水，而且越喷越多。

"什么！"杰德惊得不敢再向前走。

泉水中渗出了红色的雾，逐渐将我和杰德包围在中间。

"红色的雾！"杰德更加惊慌。

这时，我头上的纹章放出了耀眼的光芒，眼睛一阵刺痛，我感觉到自己的双眼中放出了可怕的光芒……

这时在镇中，格雷正在女儿的墓前祈祷，他似乎感到将要发生的事情。自言自语道："终于发生啦……"

红色的雾弥漫在整个小镇中，正忙碌的人们不知发生上什么，显得有些惊慌。

"哥顿大人！"莎布冲进大厅叫着主人的名字。

"不用紧张嘛！"哥顿却仍然是镇定与冷漠地表情。

"不过——"莎布看着房内弥漫着的红雾，却不能向哥顿那样平静，声调也都变了。

"假如你说的是真的话，那个男人一定已经找到了通往月之街的路……"哥顿似乎早有打算。

在神圣之泉旁，杰德被我的异象吓得动弹不得，"你究竟做了些什么呀！"他的声音明显地颤抖着。

"被雾包围的人都会被带到月之街去。"连声音都变了的我，说完这最后一句话就消失在浓浓的红雾之中。

"喂！等、等等呀！"杰德已骇到了极点。

~第一章完~

第二章　崩坏篇

……

"唔，我的头好疼！"醒来时，我发觉自己趴在一间铺有地毯的屋子中。

"噢……唉……，怎么回事，到底发生了什么？这里是……什么地方？"我捂着头站起来踱向窗口。

从窗口望去，在我的眼前一组宏伟的塔式建筑群，它们高耸入云，所组成的形状就象是一座很大的城堡；天空中，两轮巨大的月亮分别放射出红、蓝两种光芒，将多云的夜空及城堡照得很亮。

"难道……我到了月之街？"我不敢相信自己的眼睛，"是真的，那赤土发挥了作用！"

屋里没有门，我不知该怎样出去，但墙上却挂着一幅很大的画，画中有一位身穿粉红色长裙、肩披长毛绒披肩的女子。我走到画前想看看可有写着出去的咒语之类，我觉得自己的想法也变得神秘起来。可我的手却突然被那画吸了进去。

"怎，怎么回事？可恶——，啊——！"我全身都被一股强大的力量吸进画里去了。

眼前一亮，我又被一股力量推出来了，但却来到了另一个房间内。

"究竟发生了什么事？"我望着身后那幅蓝色调子的、画有一位穿白色沙裙女子的画，慢慢回过神来："一下子就到了另一间屋子，看来这样的画有门的作用。可当我再试着从蓝色的画中返回时去却失败了。原来，只有红色的画是入口。

刚来到这里，便有这样的怪事，我能感觉自己又开始了新的冒险，从画对面的楼梯下楼，我来到一间宽敞明亮的半圆形大厅，从门口得知这里叫十二时之塔。

正当我查看这间豪华的大厅时，突然一个声音在我身后出现："怎么你又重复做着这样的事！？"

我回头看去，头上飘浮着一位老妪的幻影，她面目丑陋，身披黑色抖蓬，深陷在眼窝中的双眼死死地盯着我。

虽然我觉得她有点我可怕，但似乎她对我并无恶意，"唉——？"对她的出现我表示惊讶。

"这个镇已开始逐渐崩溃了。"那老妪没有理会我的惊讶，继续说道。

"崩溃？这里真的是月之街吗？"我对她的话有些不解。

"这件事你应该最清楚！"说罢，那老妪的幻影就消失了。

"等一等啊！"这回倒好，不是走掉而是消失了，"……她到底是什么人呢？"

"她是月之街的瑞。"空中又出现了一位穿紫红色长裙的少女，"是一直在守护这个镇的人啊！"

"你是谁？"我觉得这声音好象曾听到过。

这少女名叫梅歌，她告诉我这里就是每四年就可以接受一位现世人的月之街。但这次因为雾之街中的人全都来到这里，而使这里失去了平衡就快要崩溃了，若不赶快将大家送回现世，后果将不堪设想。

"这样的话，要是不快点儿把大家带回现世的话……"我意识事态的严重。

"不过，现在这镇正被一股很强的意念所笼罩——一颗要支配一切的心。通往现世的路是很危险的，你要快点儿啊，弗雷德。"说罢，梅歌就消失了。

"等，等一等啊！"这甜美的叫声使我想起曾在格雷家的小屋中听到过，我伸手想将她拉住。

"能够救大家的，就只有从前到过这里的你才能做到啊！"可只有梅歌的声音留在空屋中的回荡。

"过去……？我……？"这也许就是命运吧！"我站在原地发呆。

这时，月之街的另一处，哥顿也来到这里。他站起身，缓缓地环视四周神秘的情景。

"这里就是那个月之街吗？跟我印象中的相差得很远哩。"哥顿发出嘿嘿的冷笑。

说我曾经来过这里，可这四周都是出口的大厅就象是迷宫一样使我无法下手。从正对楼梯的门进去，在屋里的箱子中我拿到了一把钥匙，我已经习惯了这种方式，将沿途发现的东西统统带在身上。

回到大厅中，右侧的门上写着"通往大

气之塔"的字样，而左侧则写着"通往光之塔"。我决定先去大气之塔。

大气之塔的大厅中有一条垂直向下的直梯，下面有一半圆形的台子，那里有很大的气流扑面而来，这也许就是大气之塔的由来吧！

回到大厅沿楼梯上楼，屋内有三个角落各放置了一个八音盒，可没有上发条的钥匙，无法使它们奏出曲子来。屋中有一道锁住的门，现在我还不能把它打开。

从大厅写有"九时之塔"的门走出去，走了一段同来大气之塔一样的路，并又过了一座天桥，便来到九时之塔。

从大厅左侧的楼梯下去，这间屋里放着一个八角形的木盒。盒子里有一带果子，我刚把它拿起就感觉背后有人。果然，那叫瑞的老妪又出现在空中："吃了这些果子之后，就不会被那死亡的幻觉所迷惑。"

大厅左侧的屋子里，有一面透明的大镜子和一幅有粉衣女子的画。我不敢轻易走进那画里，便走到镜子前面，里面却突然出现了梅歌的身影。她给了我一块六角形的镜子后就消失了。

按照前面行走的规律，我走到相邻的大地之塔。要知道，有规律的行走，是走迷宫的好办法。

大厅中除了许多很粗的树根露在地上和两道通向别的塔的门，只有一道向上走的楼梯。

真不想这样，听说全镇的人都来到这里，可我刚上楼却偏偏遇到杰德从对面的楼梯上下来。

他也从瑞那里知道了这里将要崩溃的事。我本想同他一起想办法将大家安全送回家，可他却一面狞笑，一边说只要将所有的人都干掉，这里就可以由他控制了。

杰德一步步向我走来，我正不知如何是好，这家伙曾经让我吃过不少苦，现在他一定是疯了。

可是，当他走到房中间时，地上的红色的大地毯却突然从四周向中间卷起，将杰德包在了中间。

"啊——！"一声惨叫，地毯再次展开，铺在地上，可杰德却已消失了，我猜他永远也不能再跟踪我了。

看到杰德的可悲下场，我能够感觉到欲望的控制与分配对于人的一生是多么重要。

"唔，这地毯就象有生命一样，如果杰德不走过来的话，死的人会是我呀！看来这条路是行不通的。"这样想着，我转身走下楼梯。

继而，我到了六时之塔。右侧的房间里只有一幅蓝色的画，那只是出口。从左侧的楼梯上楼，房间中除了一出一入两幅画外，还有一座上面有一尊鹰雕像的木盒，盒内放着三根白色的羽毛。我一拿起这三根长长的羽毛，梅歌的声音又出现在空中："在大气之塔使用这些羽毛的话，就能够乘风飞翔。"

虽然，我知道了这些羽毛的用法与使用之处，但我知道宝物到时自会显现它们的作用，并不必刻意回到大气之塔去验证梅歌的话，还是继续往下走的好。

水之塔确实名符其实，到处都象是用水建造的，我象是处身于水晶宫中。

从左侧的楼梯走下去，正对楼梯有一道紧闭的门，当我伸手要打开它时，梅歌又出现，给我重要的提示——

"这里是幻觉的房间，只要你一触摸那道门，房中就会出现幻象，普通人是无法摆脱那些幻觉的侵扰的。"梅歌说完就消失了。

"幻觉？"我想起了那袋果子和瑞说的话，"要是瑞所言不虚的话，我不会被怎样的。"果然，我一碰那门，就有一种要被激流吞没的幻觉，幸亏吃了那果子才没有受到伤害。

推开那道门，竟发现汉娜被关在一道铁栅的后面，"汉娜小姐！"我终于见到了朋友。

"弗雷德！"见到我进来，汉娜很激动，继续对我道："到底发生了什么事？"

我将大家都来到月之街的事告诉了她，并给了她一粒幻觉之果。之后，我才拉开机关将她救了出来。

可她却对此事非常生气，认为是我连累她成这样的，说罢转身就走。我还来不及告诉她幻觉的事，她就遇上麻烦了。幸好有我给她的幻觉之果，她也摆脱了危险。

为了表示对我的感谢，她递给我一把她从囚室中找到的镶有一颗蓝宝石的钥匙。

我接过钥匙，她又说道："既然你把我带到了这里，那我可要好好地看看，这里究竟是怎样如梦般的神奇。"说完，转身走出了屋子。

一切都还没有头绪，我也顾不上去管汉娜，径直向三时之塔走去。

通过右侧的房间，来到一间有长长过道的房间之中。再从这里的另一条直梯到达另一间小房间，并在一只大箱子中拿到了一个金光闪闪的腕轮。

虽然我不知道它有什么用处，但我知道每到这种时候会有人来帮助我。

果然，梅歌在身后出现，"戴上这个命之腕轮，石化的身体就会恢复。"说完，她就消失了。

回到刚才的那间屋子，通过长廊，我来到一处叫做审判之塔的地方。与其他那些高塔不一样，审判之塔只是一座小塔，由一道直并且短的天桥与三时之塔相联。从这里的出口望去，可见一座最高最大的钟楼式高塔立在群塔的中央。从路标上得知，那就是月之塔。

望着那近在眼前的月之塔，我知道我必须想办法到那里去，也许那里就是真正的终点。可现在，是去不了的，因为我没有看见一处与它相联的地方。

从大厅左侧的楼梯下去，我在一个小罐子里找到了一把上发条用的钥匙。我想这肯定是用来开那些八音盒的，而这房里的出入的画，我还是先不理它吧！

在光之塔的大厅右侧，有一扇锁着的铁门，我走过去掀开了门上的一个小铁窗，果然，我看到医生摩斯正在里面垂头丧气地靠着墙站着。

我告诉他我们都到月之街，但他并不相信，催我快点儿将他放出来。可正这时，梅歌再次出现，对我叫："等等！不要打开这道门！"

"梅歌，是你吗？"我回头看着她。

"现在还不可以放他出来，因为这间牢房里有一种奇怪的光，被这种光照得太久，若出来的话会被他自己的影子所吞噬的。"

"那有什么方法可以救他吗？"

"这只有靠你自己努力啦！"

"梅歌！"对着已消失的梅歌，我大叫道，"你为什么不直接告诉我呢？"我无可奈何地摇摇头。

为了不与摩斯纠缠而浪费时间，我没对他说就从牢门对面的楼梯上去，连上两层楼后来到了这个塔的天台之上。

天台很宽阔，在塔里那些窄小又阴暗的房间走廊中待得太久的我觉得很舒畅。望着天上的两轮明月，我深深地吸了一口气，缓解一下紧张而疲惫的心情。环视四周，地面上铺有许多彩色的砖块，所组成的各种图案就象是教堂中的彩色玻璃窗一样。这些图案与天上的云一起，在那两轮圆圆的月亮的映照下，显得异常神秘。

而我对于这样的景色已顾不上欣赏，而天台中央的一座小塔却引起了我的注意。

那小塔中间有一道小门，门上镶着一颗金珠，我手中的钥匙都不能将它打开。

✻本页资料由香港《GAME PLAYERS》杂志授权转载

无奈，从大厅的另一个门出去，我再次回到了十二时之塔。

我终于对这组庞大的建筑群有了大概的了解，在圆周线上座落着八座塔，其中四座方形的塔分别处在时钟十二时、九时、六时和三时的位置，塔因此而得名；而另外四座圆形的塔交错着座落在它们之间；这八座塔包围的那座最高最神秘的塔就是月之塔，我想月之街即由此得名。

现在，我想是该去那月之塔看看的时候了。也许，到了那里，一切便可结束。

可怎么去呢？怎么也没有人来告诉我呢？也许是从那些画中的一幅进去？也许是从那些我没有弄清的地方进去？看来，胡思乱想是没有用的，让我用行动来解开这个谜吧！

在大气之塔那放着三个八音盒的地方，我分别聆听了它们奏出的曲子。虽然曲子很好听，但并没有发生什么事情。

记得梅歌跟我说过，在大气之塔的那个半圆台子前，只要拿着那些羽毛，就可以乘风飞翔。

我站在那个有强大气流吹来的台子上，我自言自语道："自从到了那个雾之街后，已经看到那么多神奇的事了。既然事情已到这种地步，我已经没有退路了。"

长时间的冒险，使我的胆子越来越大，站在台子边上向下望去，下面黑洞洞的，深不见底。"来吧！"我已下定决心，向后退了一步，之后猛地向前一窜，将自己的身体扑向那未知的深渊。

耳边的风呼呼作响，头发和衣衫被吹得向上飘去。我伸开双臂在空中保持着平衡，感觉到身体正在下落，但速度并不是很快。眼中突然出现了一个白点，并逐渐扩大，原来那是一个平台。我在空中翻了个身，以使双脚朝下。当我平稳地落在了地上，我提着的心终于放下了。

"我成功了！那羽毛起了作用！"我兴奋不已。

在平台另一端的屋子里，罗丝母子正被困在里面。善良的罗丝没有和汉娜与摩斯那样责备我，但她希望我能帮助她们母子脱离困境。

不用她说，我也会那样做的。我给了她两根羽毛，告诉她用这可以从这里飞出去，可罗丝不敢相信。

"哇，这真有意思！我不是胆小鬼，我真想试试。"哈尔一听这，就高兴起来了。

"别插嘴！"罗丝对哈尔说，然后转过头对我说："我们可从来没做过这样的事，让我考虑一下吧！那边有个发光的小池子，也许会对你有帮助吧！"

罗丝母子又坐回到地上，我走过去想看个究竟。当我刚靠近那小池子，它发出的光突然变亮了许多。在那团金色的光中，浮出了一把带有绿宝石的钥匙。

我伸手去抓钥匙。突然，我额上的纹章发出了耀眼的白光，脑海中竟浮现出过去的事情：啊！是她，是我和她在一起……"

小池子发出的光暗了下去，我的回忆也中断了，模模糊糊，我并没有回忆起任何事情。

"看来只能冒一次险啦！"正当我拼命去追那飞去的记忆时，罗丝似乎做出了决定。

与罗丝母子走出屋子，我先给他们做个示范，来增强他们的信心。

毕竟是第二次跳，我已信心十足。在空中甚至还头朝下的竖直向下飞，这样可以更快地到达地面。

可突然耳边响起了动听的音乐，仔细一听，与那三个八音盒中的一首是一模一样的，"究竟是怎么回事？"还来不及细想，我已落到了地面。

墙上有一幅红色的画，我回头望望天空，默默地为罗丝母子祈祷着："罗丝，拿出勇气来吧！"

说完，我走进了这神奇的画之中……

这时，在高台上——

"妈妈，我们会成功的！"哈尔望着母亲说。

"孩子，你要记住这次经历，不管怎么说，我都永远爱你！"罗丝慈爱地望着自己的儿子，手里捏着羽毛并紧紧握住哈尔的手。

"保佑我们吧！"罗丝母子携手跳下高台……

穿过那幅画，竟到了得到六角镜的房间，原来已经到了九时之塔。

在此塔得到幻觉果的那间房间，我又利用那里的红色画，到达了另一个没到过的房间。

房间里有一幅红色的画和一向下的直梯，按照习惯先下直梯。

下了直梯，并通过一个房间，我又来到一个叫审判之塔的地方，这就是另一个吧！从这里可以看到月之塔的另一面，却仍没有办法过去。

从刚刚经过的那幅画中穿过，来到一间空房。走出去看一看，原来这里是六时之塔的大厅。对了，这个塔的楼上拿羽毛的房间中也有红色的画呢。

穿过楼上的画，来到一间屋内，对面又是一幅红色的画，旁边有一个非常漂亮的白色立柜，那雕花的门上镶有一面很大的椭圆形镜子。我在柜子的抽屉中找到一瓶蓝色的香水，梅歌告诉我这香水能在大地之塔中保护我。

梅歌消失后，我又推开了那柜子对面的房门。房间里的四周摆放着很多大镜架，从房顶上射下一束很强的光照在一个缺了六角形镜子的镜架上。我将梅歌给我的那块六角镜安在上面，那光就通过众多镜子折射到地上，使地上升起一个台子。我从台子里拿到一块绿荧荧的石头，瑞告诉我这是光玉，是用来解救被光所困住的摩斯的。

从外间屋中的红色画中穿过，我就来到了光之塔中。将光之玉给了摩斯后，将他救了出来。

摩斯唠唠叨叨地走后，我从他被困的那间画着奇异避画的囚室中，找到了一把镶有金珠的钥匙。

"那天台上小塔的门上不也有一个这样的金珠吗？"我一边想，一边从楼梯上了天台。

在天台上，我用镶有金珠的钥匙打开了小塔的门，从里面飞出了一只发金色光的蝴蝶，缓缓地朝月之塔飞去。

这时，瑞的声音又响起来："当全部四只沉睡在塔中的蝴蝶被解放出来的时候，你就会被导引到中央的月之塔，在那里有回到现世的道路，把所有的人带到那条路上，回现世去吧！

终于有人给我指明了道路，我不必再盲目的行动了。

这时，哥顿也来到了十二时之塔。

"哼，我居然会迷路！"他显然转了半天仍无收获。

周围突然一片漆黑，黑暗中一团光从一处发散出来。当屋子重新亮起来后，地上赫然叉着一柄利剑。

哥顿用手指拨起那长剑，用双手握在胸前，双眼紧盯发出青光的锋利的剑刃。

"是吗……，你的意思是要我支配这里的一切吗？哈哈哈……"哥顿对着那长剑狂笑起来。

（未完待续）

责编/PINSER

生化危机

生化工程 危机四伏

可以这么说，AVG是借用了次世代机的强大机能才在家用机领域中大放异彩的。而CAPCOM的《BIO HAZARD》自发售之日起，一直热度不减，其令人叫绝的3D效果和所营造的游戏氛围，都令玩者如醉如痴，可以说是至今为止家有机AVG中的最佳作品。这个攻略是以难度较高的男性篇为线索的。

PS	厂商 CAPCOM	类型 AVG
	媒体 CD-ROM	发售日 96.3.22



发生了这么可怕、这么离奇的事，可是作为警察的我们却必须这样做……当我们来到这间大屋时，附近就只剩下吉尔JILL及维斯克队长，本来还走在一起的巴利却又已经不知去向，这时大食堂那边突然传来了一记枪声，于是我自告奋勇地提出要调查，而维斯克则和吉尔去确保大厅1F的安全……

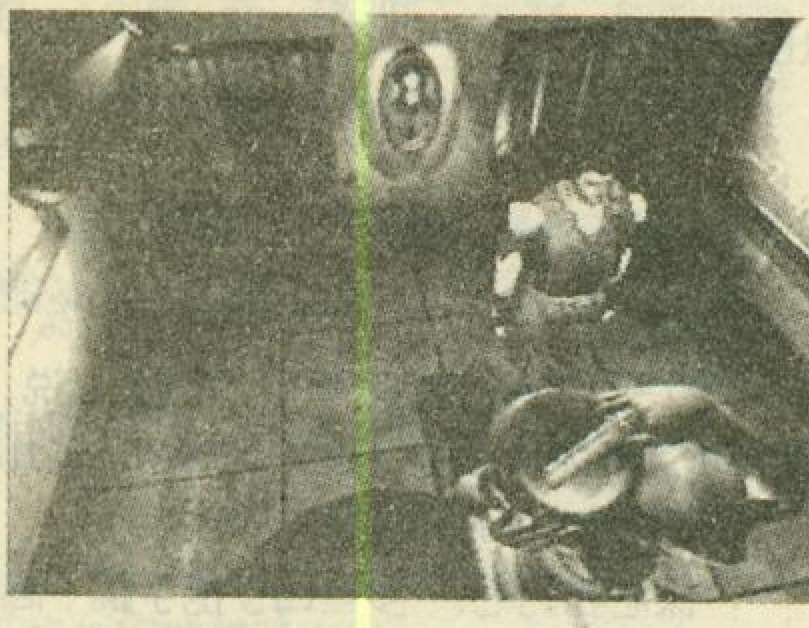
从大厅1F右方的门进入后，我来到了这间大屋的大食堂，这时已再没有听到枪声，只有那滴答滴答的钟声。食堂尽头的暖炉上有一个纹章可以取下，但因为自己只能同时带6件道具在身，这里又似乎不会有什么危险，这纹章还是先放回原处好了。

为了应付可能出现的危险，我装备了现时身上唯一的武器"格斗刀 COMBAT KNIFE"，现在只要按着R1+□键便可将力向前刺出，虽然杀伤力有限，但终会比赤手空拳好一些的……我打开食堂旁边的门，来到了一条颇长的走廊，想不到当我



转向左方的角落时，竟然遇上一幕吃人的场面！那吃人的家伙面容灰白，半根头发也没有，所以我不理那么多，拿起手上的格斗刀狂插，那吃人的家伙总算倒了下来。原来倒在地上的尸体是在友队BRAVO TEAM里的肯尼斯！我在尸体上再三调查，再找到了两个手枪所有用的弹匣。不过，那明明已给我刺死的食人狂，竟然开始后从地上爬起来了！看来这就是传说中的丧尸了，我于是第一时间经大食堂逃回大厅1F，但吉尔及维斯克队长已经不在这里了……

在大厅1F的地面，我找到了吉尔的手枪，于是马上以它代替手上的格斗刀。另一方面，在楼梯旁有一部古老打字机，我利用同是在打字机上找到的一组"色带 INK RIBBON"，将现时为止的游戏进度储存了下来。进入大厅1F右方的门，那里是一间小型美术室，我虽然看见中央的女性雕像上放着什么，但我又不够高去取，所以我走到那小梯子前面向上按，将它推到雕像的背后再走上去，果然被我找到了这间大屋1F(1层)的地图。



利用同样的方法，我再推开了红布前的小柜，这里原来是这间小美术馆的储物室，只见地下又有一只丧尸，为免被他咬伤，于是我紧贴墙壁按着×掣，加快脚步走过算了，在这储物室的尽头的架上，我找到了另一组色带。

跟着，我沿着大厅的楼梯上了大厅2F，进入了它右下角的门。在那镜前的小壶内，我找到了一条细小的钥匙，但因为看来不会马上用到，我觉得最好还是不要即时带走它了；当我沿着染满血迹的通道走出阳台时，我又找到了一名BRAVO TEAM成员的尸体，这次发现的是科尼特，他似乎是负责队中的整备工作的，不过这时四周开始飞来了一群乌鸦，我赶快拾起了科尼特身旁的弹匣便逃离了这房间。这次我再进入大厅2F右上方的门，这U字型的通道内有3具丧尸，我边战边走来到位于尽头的房间，并从桌面上发现了一本关于药性植物学书籍，原来这间在四处都种着一些绿色和红色的药草，绿色的药草本身已拥有治疗能力，但若能事先和红色的药草"调合"的话，则更可将效果提高数倍，不过我的身上又哪有那么多空间地方去放置这些药草呢?

我将这本书的资料记下之后，从房间的另一扇门离开，并利用速度摆脱了门外两具丧尸的包围，经楼梯走到1F，虽然楼梯下有一具丧尸在等着我，但摆脱了他后便可进入一间相当安全的小房间。这里有一个大铁箱，我首先在箱内找到两个新的弹匣，至于身上的多余物品似乎大可先寄存在这里。至于在铁箱的旁边，我找到了一包药粉，这药粉并不是用来疗伤的，不过我亦将它带了在身上。

要离开这小房间相当麻烦，因为必须从原路走回2F才可，而且刚才取得植物学书籍的房门打不开（其实是因为这是那种单向的门）。好不容易才经走廊走回大厅2F，今次输到向左边的门探险了。经过食堂2F，我从左方的楼梯走到1F，并且第一时间冲到那房间之中。在房间里面，我竟然遇上了一名女孩子，这女孩叫瑞贝卡，是友队BRAVO TEAM中今年才刚刚加入的新队员。另一方面，这房间里亦有一个大铁箱，而我上次放在那个铁箱中的东西，竟然可以在这里取得！暂且不理这种箱子是否有异空间相连，总之这游戏待我尚算不错……

这房间的床上有一条有剑形记号的钥匙，我取得后便打算离开，这时瑞贝卡问我能否带她一起走，我考虑到现时的状况，还是拒绝了她这个要求。离开房间后，我向着远处的植物房间狂奔，虽然途中有不少丧尸，但因为通道很宽，要避过这群怪物亦不是完全没有可能。在植物房间里，我发现了一个水泵，它养活了房间中央水池内的一棵怪植物，这时我将先前得到的一包药粉拿了出来使用，总算是将那植物收拾了。跟

着，我在这房间的尽头取得了另一把有铠甲记号的钥匙；另一方面，这房间内亦同时有大量绿色和红色的药草。

取得了钥匙后，我回到了房间找瑞贝卡，这时她利用该房间内储存的药品来为我疗伤，刚才一战所受的伤因此得以复原。SAVE 过后，我朝及这两个房间出发。在房间的柜子，我又找到了一个弹匣，另外还有一支坏了的散弹枪。至于那书桌内则放着散弹枪的子弹，不过因为那书桌上了锁，要用房间里找到的小钥匙才能将锁打开。

房间的床上放着一个弹匣，取得之后我继续调查这房间，当我正想查看书桌上的文件时，衣柜里突然跳出了一个丧尸！开枪将它打倒后，我又从桌面发现了一份"饲育系之日志"，里面记录了一名本来正常的人因感染了奇异的病菌而逐渐变成了丧尸的过程。取得了记录后，我拿了衣柜里的散弹枪子弹，再次回到了瑞贝卡所在的房间。

SAVE 过后，我打算回到大厅，这时我计算过手上的道具，决定在上满手枪的子弹后留下余下的弹匣，另外再带着那把钥匙及余下的色带，还有那柄坏了的散弹枪……回到大厅的路由于子弹有限，不能过份地和那些丧尸拼命，我发现在楼梯口徘徊的三具丧尸由于在你回程时是背向你的，若按掣加速走的话，其实是可以撞开他们逃掉的。

经大厅 2F 的楼梯，我再一次回到了 1F，这次我先走进右上方的西式房间。这里的镜柜前面虽然有一弹匣，但为了节省位置，我觉得还是不要去取较好。跟着我经过房间内一条窄窄的通道，来到一间本来似乎是放置衣服的房间。这房间有一具丧尸在地面上爬来爬去，于是我急急的取



下了衣柜内的色带及一株绿色药草本来是有两株的，但没有地方去摆放），按原路回到大厅 SAVE。

利用手上的钥匙，我再次进入 1F 右上方的小美术馆，并以钥匙打开了美术馆的门，进入了一条 L 形的走廊。窗外突然跳进了两头恶犬，我赶紧逃走，最后总算将这两名不速之客摆脱，进入了北面的走廊。

我沿走廊进入了一间天井很高的房间，跟着走进了客厅之中。在这房间的墙上，竟然挂着一把散弹枪，我当然是马上将它拿下了，但却同时开动了某种机关，于是我将那柄坏了的放下，骗过了这机关……

我将手上装备的武器换成散弹枪后，继续先在这附近搜索；浴室的浴缸内装满了绿的液体，当我拿掉水塞让水冲走后，又发现了一把小钥匙，但我并没有将它带走，至于右上方的阳台虽然有 5 株绿色药草，但却要小心那条突然跳进来的恶狗。拿着散弹枪，我这次打开了高天井房间所面对着的门。经那通道左上方的门进入了一间颇大的美术室。这里除了有大群乌鸦外，墙壁上一共有 8 幅画，其中 6 幅是以一个人的成长过程为题材的；而除了入口的画外，这里每幅画之下都有一个按钮。虽然害怕会被这些乌鸦袭击，但我还是以年龄的次序去按动画上的按钮，当最后按动美术馆尽头写着"以我的安息给我生命的喜悦……"的画上的按钮后，画框突然掉下，我得到了一件神秘的道具星之冠。

离开美术馆后，我经走廊的门再次来到了那个有铁箱的小房间。在放下了手枪及星之冠后，我沿楼梯走上 2 楼，进入了一间有一鹿头饰物的房间。在近距离的一枪解决了那突然出现的丧尸后，我开始发现那些被我用散弹枪轰掉脑袋的丧尸是不会再度出现的……

这房间旁边有一间睡房，我在那小柜的柜顶找到了一个红色药草。睡房的另一边是一间研究室，我找到了一封由研究员写给他的爱人的遗书后，开动了那昆虫标本板上的机关。远处水缸内的水都一下了退光了，于是我可以将水缸推开，并利用那空隙将木柜推过去，终于在墙上的暗格找到了散弹枪的子弹。除此之外，我亦在门边的衣物架上找到了一组色带。

跟着我离开了那鹿头标本的房间，经走廊来到位于通道尽头的房间，这里除了一株绿色药草外，就只有一个空置的暖炉及一张白纸。用打火机将暖炉重新点着后，那张白纸竟然现出了大屋 2F 的地图，这样整所大屋的地图我都拿到了。

在回程的途中，我走了那 U 字形通道所围着的房间，这房间的两旁是中世纪的武士铠甲，而地面上则有两个坑渠口，我看见在坑渠口附近各有一座武士外型的台座，于是便将它们推到坑渠口上面将坑渠封住，然后才按动房间中央的机关，总算没有导致任何不愉快事件发生……最后我在房间尽头的小柜内取得了一枚似乎是和星



之冠有关的太阳之冠。

回到储物房间将手上的什么什么之冠寄存下来后，我回到了大厅 1F 左方的大食堂，这次我终于取下那暖炉前面的纹章了。跟着我经走廊进入了一间小酒吧中，在进入房间时，电脑说似乎已经不再需要那条有剑型记号的钥匙，于是我便回答 YES 放弃了它。

酒吧之内有一架大钢琴，虽然我从酒吧角落的柜上找到了一本琴谱。这时酒吧的门突然打开，原来瑞贝卡亦来了这里。我不会弹钢琴，就将琴谱给她，自己就走回大厅 SAVE。当我 SAVE 完回到这里时，瑞贝卡总算能够整首曲子流畅地弹出来。这时酒吧旁边突然打开了一扇暗门，我在里面的台座找到了一个黄金纹章，不过当我取下那黄金纹章的同时，暗门却被关上了，于是我放下在食堂找来的纹章，终于得以离开。

我将刚到手的黄金纹章放到食堂里，果然将某些机关启动了，食堂里的大钟移开，我在墙后的暗角取得了一条有盾形记号的钥匙。

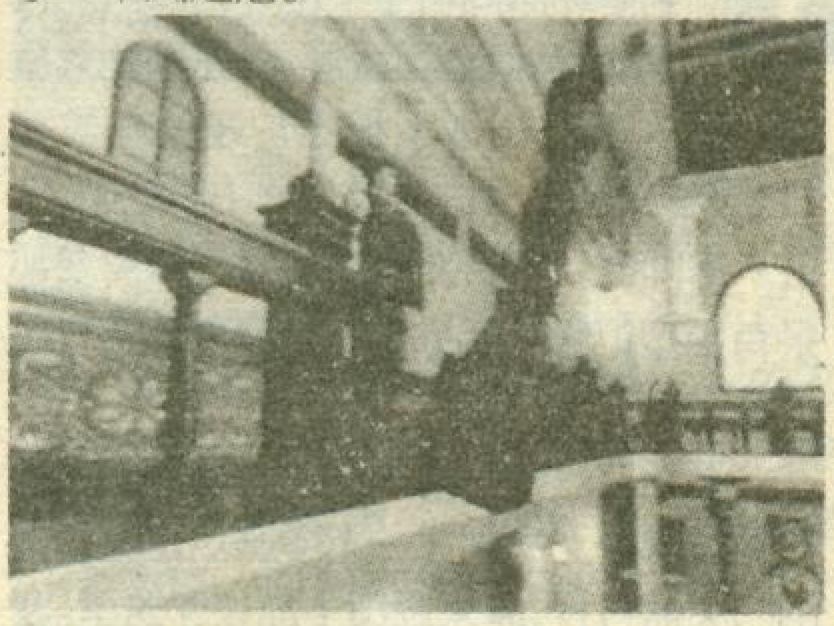
跟着，我回到 2F，从 U 字型走廊走进了一间有一大柱的房间。这里除了有两株绿色的药草外，我又找到了一位 BRAVO TEAM 队员理查德的尸体……

继续前进，我来了一间较小的食堂。我虽然推开那大柜找到了一个隐藏房间，但却因为太暗而看不清楚这里的情形。于是我回到那小食堂用打火机点亮了桌上的烛台，终于在隐藏房间的柜内找到了散弹枪的补充子弹。至于小食堂柜内的手枪弹匣。就不取了吧。

最后，我用手上的盾形记号钥匙打开了阁楼的门，不过却在里面遇上了一条超级大蛇，到底我现在的火力是否足够去打倒它呢？

我边战边走之间，在房间的木桶上找到了散弹枪的补充子弹，在一轮狂射之下，这巨蛇总算被击退了，而就在他所逃离的洞穴之处，我找到了一个月之冠。不过，在刚才一战中，我却中了巨蛇的毒，当我离开阁楼时，毒素已经进入了体内，我一定要尽快找到血清，否则……

当我醒来时，发觉自己自处在最初发现瑞贝卡的房间。原来我是被她所救，经她以药物替我治疗后，我所中的毒已经给清除。再次出发的我，来到食堂 2F，这里有个雕像经常阻着我的前进，我早就看它不顺眼了，于是我用力的推，呼的一声将它推到 1F 去。在 1F 食堂查看雕像“失足坠落”的现场时，我找到了一枚蓝色宝石。带宝石来到那间有一个虎头雕像的地方，我将蓝宝石装到虎头像的眼睛中后，我找到了一个风之冠。



到房间更换装备后，我将 4 个“冠”都带在身上，来到一条长长的通道。在这里的尽头有一木板，当我将 4 枚冠都装到板上后，旁边的门被打开了。

我所到达的似乎是一间商店，除了木桶上的小钥匙外，我还在右边的木架上找到了一个把手。离开这商店并不代表我已离开了这恐怖的世界，到达中庭的我，马上便遇上了 3 头怪物狗，这里的左方有一升降机台，不过升降机坏了，我只是拿下贴在墙上的中庭地图便离开了。继续前进，我来到了一个水池前面。池边虽然有一铁梯，但总不能这样下去吧。于是我以刚才取得的把手转动水闸将水位降低，露出水面的桥令我可以继续前进，不过一路上却有不少毒蛇。对了，那本植物学的书曾说过蓝色的药草可以解毒，离开商店时不就看见地上有两株吗？万一中毒时，相信这药草会可以让我坚持到把升降机修好，我又来到有很多狗的狗的庭院，这里虽然有另一部升降机，但却因为没有电池而不能使用。我只好继续前进，经过一条曲折的通道后，我进入了一间寄宿宿舍中。

这间寄宿舍相当古怪，墙壁上布满了树根。正当我以为不用担心而在走廊上走着时，突然有一条触手般的东西从地板上的洞伸出来，并缠着我的头！拼命挣脱后虽然并没有大碍，但为了安全起见，我还是将入口旁边的石雕像推了过来塞住这个穴……在走廊右边较近入口的房间，我又找到了异空间箱及打字机；利用这里作为基地，我先来到对面的宿舍房间调查，当我打倒了这里的 2 具丧尸后，我在床上找到了一本红色的画，而利用在低柜找到的小钥匙，我在抽屉内找到了散弹枪的子弹。另外，在这旁边的浴室的浴缸内，我找到了一把控制室钥匙。沿走廊走到尽头是这寄宿舍的康乐室，从天花板上掉下了两名不速之客，我倒是第一次看见蜘蛛会大得如此夸张的。虽在持枪便射至它们“反肚”，但它们的尸体上却会走出大量小蜘蛛，于是我先离开这房间，到再次进入时，现场果然已干干净净……

拿了康乐室的道具后，我经过那条本来有怪触手的巷，进入了另一条走廊中。这里的尽头有一间写着 002 的房间，但我的钥匙不能打开这门。于是我进入了前面的门，这里除了一间写着 003 的宿舍外，还有一间门前有一奇怪数字键盘的房间，当你按任何数字时均会令它上下左右的红灯开或关一次，总之当所有灯都亮着时，房门的锁便会被开启。

这间房内满了是各式各样的药品，墙上还写了好些暗号，不过对于药物不熟悉的我来说，这间房就帮助不大了。离开房间后，我继续在那宽走廊里搜，原来角落的一张桌子上放了 002 的宿舍钥匙，但这里的天花板上却有一巨大蜂巢，那些蜜蜂似乎并不喜欢被人骚扰，就是多站一会也会飞出来“赶客”，趁他们飞来前还是加快脚步走掉算了。

利用那把宿舍钥匙，我进入了 002 号的宿舍房间中，这里的床上放了一份“植物 42 之 MEMO”。上面说，这株植物 42 是在某次意外发生后开始急速成长的，因为意外发生后有发狂了的职员破坏了地下室水槽，流出的药物成份被根部吸收，同时它还有一部分从地下室伸出一楼成了球根状，以伸出的触手帮助吸收养份。

这么说，整座寄宿舍墙壁上的根，以及在入口袭击我的触手都是属于这植物 42 的吧；取得了墙上的寄宿舍地图，并用小钥匙打开抽屉取得散弹枪子弹后，我推开了两个大柜，发现了一条往下走的铁梯。

沿着铁梯来到寄宿舍的地下室走廊后，我首先将三个木箱推进水里做成踏脚点，令我可走进地下室里面。不过，三条鲨鱼正向我这边游过来！我马上走到旁边的房间暂避。在这里发现的巨大根部，相信就是属于植物 42 的吧，但这时除了木箱上的小钥匙外就再没有其他道具。离开这房间后我向着对面直冲，不过第一间房的门打不开！幸好旁边的房间可用控制室钥匙打开，否则一定会喂鲨鱼的。控制室的墙边有一推杆，拨动之后终于令这地下室的水退了。跟着我再按门边的按钮，果然成功地将旁边的房门打开了，这里简单来说便是一个弹药库，而我在补充弹药之余，还在架上发现了 003 的寄宿舍钥匙。



鱼始终是鱼，没有水是动不了的，看见刚才那三条鲨鱼已变成了人畜无害之物，我也懒得开枪收拾他们了。

003 的寄宿舍钥匙，自然就是用来开启 003 号房的了。这里的书中放着一份“有机化学实验 FILE”，原来这里的研究员发现有某种混合药物的方法可产生一种针对植物 42 的配方“UM B16”，并估计只要对着其根部使用，大概 5 秒内便可令植物 42 全毁。虽然这份报告上同时记载了各种药品的特徽（颜色），而我将这里的资料和药物房内的文字组合后，已想出了消灭植物 42 的药品配方制作法。但我根本不懂药物的特性与作用，所以是不可能配制成功的。

不过，在拿掉资料后，我看见那整列的红书，于是便将手中红书放到书架上，果然马上出现了一隐藏门，里面就是植物 42 的球根。我拿着枪对准它的球根部分攻击，这家伙第一次被击倒时会复活，但第二次被你击倒后便不会再站起来(?)。跟着，我调查这房间的火炉，找到一把新的馆之匙，于是便开始回程。这时我在走廊上遇到维斯克队长，他叫我先回大屋那边再搜查一下原本不能进入的房间，跟着我又再次和他分头行动。

当我再次踏足大屋时，在连接商店和屋内的通道里发现了一架 S.T.A.R.S. 的通信机，这东西虽然有点损坏，看来仍可使用。但当我一进入大屋后，背后突然出现了一种之前从未见过的新怪物，这绿色的家伙速度很高，而且还有一爪将我的头削去的威力……

我先逃到一间关了灯的房间，看见这种可怕的怪物，我不禁为仍在那小房间的瑞贝卡担心，但既然来了，还是先搜索一下这里较好；走到书桌前开灯后，我找到了一种叫麦林的补充子弹，另外亦在旁边的柜子上发现一本“最后之书（上）”。离开刚才

 ✻本页资料由香港《GAME PLAYERS》杂志授权转载

的房间后，我先向那间有异空间箱的小房间进发。不过途中有一些本来已被我清理的地区，现在不但已再次出现了敌人，而且还是刚才所见的新品种，一般来说要三发散弹枪才能将他们杀死。幸好维斯克队长留下了一些弹药及急救用喷雾在那小房间中，我补充过弹药后，开始出发去救瑞贝卡。其中必经之路遇到的敌人最好还是尽早解决，否则每次经过都要提心吊胆。当然，子弹是一定要节省的。

来到瑞贝卡所在的房间前面时，出现了相当惊险的一幕：瑞贝卡正被那绿色的家伙迫得退至墙角。击杀了这怪物后，我说要设法找出生还的同伴杀出一条血路逃走，叫她暂时按自己的判断来行动。然后我回到2F，利用新到手的钥匙进入了一间放满了动物标本的房间(70)。首先，我在桌面发现了一封“给保安部长的信”，内容主要分为三点：1、将S.T.A.R.S.引到研究室与BOW(生物兵器)战斗，以取得实战资料；2、将BOW的实验体各回收2只，但TYRANT要废弃；3、将研究所内所有人员、实验动物当意外处分。

此外，我还在旁边的柜子上找到一些弹药；正当我想离开时，忽然想到大可关灯看看，果然发现其中一鹿头像的眼隐隐发光，推动梯子爬上去一看，找到了一颗红色宝石。



上次好象也出现过类似的宝石的……我带着这宝石来到那个有虎头像的房间，将宝石装到上面，这次机关向另一方向转动，我得到了一件新武器“左轮手枪”(麦林则是它所用的补充子弹)。

本来我是想向2F左方大片未到达的地区进行冒险的，不过唯一能进入这些房间的门却被密码锁锁着，而自己又不知是什么密码，所以只好转移目标，向2F右边唯一未到过的房间(71)打主意。当我调查那个放在房间角落的钢琴时，上次被我击退了的巨蛇再次出现，这次它一出现便将地板撞穿了一个大洞。虽说散弹或左轮可较快击败它，但为了保留子弹对付愈来愈变态的对手，我选择了用手枪来和他决战，其实只要击中二十多枪，这巨蛇就会被你击倒的。

巨蛇被击倒后，我调查那个被巨蛇撞破的洞，从一个密室进入了大屋的B1。还好这里走廊上的敌人都只是些旧式丧尸，而且沿途可取得少许道具，就这样，我进入了一个似乎是厨房的地方。这里除了台上的小钥匙外便再没有什么道具可取得了。不过有两条通道，右方是通往一部升降机的，而左方的门则是走上一楼用的。我先选了乘座升降机的路，原来这升降机是通往2F那本来不能进入的部分的。一到达升降机大堂后，我首先向前走到一个在角落的小房间，这里除了放着两箱散弹枪子弹外，还找到一个电池，看来它或许可以令中庭里的升降机重开的。

跟着我进入了一间图书馆中，这里的书以药品类为主，对我似乎并没有什么用，唯一有用的倒是在后排找的一本图书簿，这簿内剪辑了多宗最近在这附近发生的怪物杀人事件新闻。而在推开图书馆右边的大柜后，从暗门进入的小房间中，我发现中庭里原来是有一个直升机场的，假如能在那里和其他同伴取得联络，相信要逃离这里也不是完全没有可能的。

图书馆之内还有另一间较小的书房，这里的墙壁上有一奇怪的像，当我按钮后发现房间的一角被射灯照着，于是我将房内的石柱推到了照亮了的地方，隐藏房间的门随即打开，我在房间内的桌面找到了一枚MO碟。我的乘升降机回到B1，从厨房的另一通道走上一楼，经食堂回到正门前面。大屋内的所有房间均已被我搜索过了，看来还是试试用那电池好了。回到中庭将电池放进升降机后，升降机再次开动，跟着我拿了那个上次将水位调低时用过的把手，再一次转动水池的机关，令水位回复正常，然后从刚修好的升降机来到中庭的中央。原来瀑布处，现在露出了一条梯子，我沿着这梯子来了中庭的B1。

最初到达的U字路并没有任何敌人，而且更有一架打字机在中央，不过异次元箱就没有了。跟着我进入了这B1入口旁的门，这里有一柄火焰喷射器放了在门边的架上，这东西在燃料足够时，是可持续喷射8秒的强力武器，当然是马上装备它了。不过拿枪的同时我却触动了机关，房门被关上了，似乎到我要离开时，必须先将这火焰喷射器放回原处才行……

继续前进后来到的洞穴，我发现了一部停了下来的发电机，而架上则放着一支急救喷雾及散弹枪子弹。至于在右边的隧道里，我遇到了BRAVO TEAM的队长恩里克。他受伤倒在地上，当我走近他时，他不知为何对我说了一句“背叛者”，在我还未弄清是什么一事时，他已经被人暗地里开枪灭口。到底恩里克这句话有何含意呢？难道是说我们S.T.A.R.S.的队员中有背叛者？

暂且不理这件事，我只知道当我想离开时，通道中竟然出现了大屋内那种绿色怪物，反正手上的火焰喷射器也不能带走，喷个痛快吧！烧掉了眼前这两只怪物后，我发现地上出现了一个把手，最初我还以为是和开动水池机关相同的货色，调查之下才发觉上次取得的把手是四角形，而这个则是六角形的。将火炎放射器放回原处后，我利用刚到手的六角形把手开动了通道另一边的机关，当通道接上后，我来到一条有一巨石的通道；拿起了门边的另一副火焰喷射器，巨石突然向我这边滚过来，全力奔走避开巨石之后，我先调查巨石滚过来的地方，找到那麦林弹后再调查巨石现在的所在地，发现那巨石原来撞出了一条新的通道。这房间之内有一只超级大蜘蛛，利用火焰喷射器余下的燃料及其他武器的辅助下，总算将巨蛛收拾掉。但当我想继续前进时，对面的门却被蜘蛛网缠着，幸好我在房内的木桶上发现了一柄格斗刀，利用它割开蜘蛛网，我全速冲往通道左方的房间。这里的设备可谓应有尽有，总之接下来的冒险就以这里作为根据地来进行吧。

离开这间房时，我来到通道的另一端，将手中的火焰喷射器放到架子上，房门应声而开。这次来到的通道又有一块巨石和一个需六角形把手开动的机关。当我接近巨石引他滚到墙边停下后，我先在巨石原来的所在地取得了中庭的地下图及另一片MO碟。当我查看地图时，发觉在这巨石滚动的通道右方应该是有一房间的，于是我继续使用那六角形把手，将石洞有洞穴的一方转到左边令通道接上。

在这房间中，我发觉某格地面在踏上时是会触动机关令墙上的暗格打开的。为了令房间内的石柱能移出来让我推到那格地面上，唯一的办法便是先以六角形把手用墙壁将石柱迫出来，终于令我取得墙壁上的“最后之书(下)”。

事实上，当我从中央调查两本最后之书时，发现书内各藏着一枚狼及鹫的硬币。带着这两枚硬币，我乘上通道另一端的升降机，来到中庭1F地图中和其他地区分离了的部分，这里的水池边分别有刻上狼及鹫的石柱，于是我将这两个硬币放到石柱之上，池水随即便退掉，出现了一条往下走的楼梯，利用楼梯尽头的升降机，我来到一间秘密的研究所中。

B1 是这研究所的逃生通道，由于门锁要在第一级紧急状态时才会开启，这时只好先以旁边的梯子走到 B2，这里的第一个房间中有异次元箱，遗憾是没有打字机。离开这房间进入 B2 的通道后，会遇上丧尸挡路，这里除了两株绿色药草外，还放着第三枚 MO 碟。这一层余下的房间“映像资料室”因为被电子锁锁着门而不能进入。

继续走到 B3 的我，在主要通道上遇上了一些新种丧尸，他们不但耐久力较高，而且即使被击亦会因为你进出房间而复活。这时我先进入旁边的门，并走进那里的第一间房中，开了房间内的灯后，我先在桌上发现一封“研究员的信”，内容是关于写这封信的研究员知道自己已被感染后，希望女友能带走在映像资料室的资料，到动力室开动爆破装置后离开，并将整件事告知传媒。而这研究员亦在信中提到解除门锁的话，是先要在终端机以他的名字“JOHN”来 LOGIN，跟着输入他女友的名字“ADA”作 PASSWORD”。不过映像资料室的门锁是下了两重密码的，至于第二个密码，他就只留下了一些符号，直到我推开木柜开启房内的盆灯去看墙边的画时，终于知道这些符号其实是代表着“MOLE”这四个字母……

知道了密码后，我来到一间设有终端机的房间，开动电脑后，我照着 JOHN 在信中所写的方法来 LOGIN 及输入两次 PASSWORD，果然将 B2 及 B3 的电子锁解除了。在离开这房间前，我还在地面发现了一盒幻灯片，于是我带着幻灯片回到 B2 的映像资料室，我先在这里的书架上找到一份“研究所、警备系统资料”，知道了这研究所各层的大概构造，然后我将手上的幻灯片用桌上的幻灯机播放出来。想不到竟然是一份 UBRELLA 公司的生物兵器商品目录，里面除了一些我一直以来面对过的敌人外，还有一个神秘的名字 TYRANT，想起那封“给保安部长的信”中，曾说过要将 TYRANT 废弃，到底这会是怎样的敌人？

这房间的墙上还有一奇怪的键盘，当我按动它时，墙上出现了按钮，若连按钮也按下，则可在对面的柱后找到一把研究所钥匙。

再次来到 B3 的我，首先进入楼梯口右边的门，因为电子锁的解除，现在连研究员 JOHN 那房间前面的另一间房亦可进入了。打倒了里面的 4 只新型丧尸后，我先取得了白板上的一份“机密 FAX”，内容是说这研究所意外泄漏了一种 t 病毒的事，因为生还的社员几乎都受到感染，加上研究所本身的警备队被全灭，而且实验体之中有很多开始不受控制，为了能继续将事情保密，UMBRELLA 公司似乎用了某些办法来阻止州警及 S.T.A.R.S. 的介入。

除此之外，这房间的书桌上有一部 PASSCODE 输出装置，只要带着任何一枚 MO 碟前来，均可从这里取得第一个 PASSCODE。跟着，我利用在映像资料室取得的研究室钥匙，打开了通道尽头的门，来到 B3 的另一部分。这时可先冲到正前方那间有打字机及异次元箱的房间。SAVE 后才进入斜前方的手术室，看见这里的两个木箱及地上两个渠口加一条铁梯，就先将两个木箱封着地上的渠口，然后按着通风口下的机关，再推动铁梯令自己可爬上这通风口里。

原来那通风口的另一端是研究室的停尸间，这里除了有麦林弹可取外，还有第二架 PASSCODE 输出装置，于是我便利用 MO 碟取得了第二个 PASSCODE。

虽然我在 B3 右上方找到一架升降机，但却因为没有动力而不能动，于是我开始向 B3 右下方的动力室进发。这里有一种新敌人出现，它们速度超快，手爪的威力比上次的绿色家伙还要高，而且还喜欢跳到背后缠着我攻击，我决定赶快逃跑。虽然看地图知道向左走可以找到继续前进的门，但原来在另一边的尽头是一部可提供电力给研究所的开关。开机后继续前进，终于来到了 B3 深处的动力炉房间。

这里有另一个电源供给装置，我将这里的装置也开动后，升降机的动力才可以真正回复。

当我正想搭这升降机时，瑞贝卡突然出现，原来她亦平安无事。我和她一起来到研究室的 B4，这时我再次遇上了维斯克队长，但他竟然用枪指向我们两人，原来他就是 UMBRELLA 公司的间谍，恩里克就是死在他枪下的。他先开枪击倒了瑞贝卡，然后将我带到实验室中看一只名叫 TYRANT 的最强生物兵器，维斯克还将 TYRANT 放了出来，打算用他来将我杀死，不过 TYRANT 并没有听维斯克的命令，一爪便干掉了他。





迫不得已之下，我只好和这 TYRANT 一战，虽然这家伙的近接攻击力大得惊人，但移动速度与丧尸一样，利用实验室的地形边逃边开枪，我总算将这怪物击倒，然后便是开锁离开这房间。原来瑞贝卡穿了避弹衣，所以并未有被维斯克刚才那一枪所杀，我们一起回到 B3 后，她说看见研究室内仍有很多 TYRANT 病毒，于是主动到动力室开动起爆装置。和她分头行动后，我带着第 3 枚 MO 碟来到动力室的中央部分，从 PASSCODE 输出装置取得了最后 PASSCODE。

集齐了 3 个 PASSCODE 后，终于可以开启 B3 左上方的密码锁，在监狱中，我找到了被维斯克困着的吉尔，并和她开始一起逃脱。途经 B2 那个异次元箱时，当然要补充足够的子弹和回复药品，不过务必留下一个空格……由于瑞贝卡开动了起爆装置，B1 的紧急通道现在可用了，我们在通道前进时，突然收到了来自直升机的通信，知道他们因为燃料快将用尽，不能再等太久。我用通道内取得的电池放回电池盒令通道尽头的升降机开动，这时瑞贝卡赶到，通知我们还有 3 分钟便会发生大爆炸！不过，怪物已经迫近通道，吉尔决定和瑞贝卡一起挡着通道，让我到直升机平台通知直升机。

来到平台的我，先从升降机旁边的木箱取得一个信号弹，将它拿到直升机场中央使用后，直升机终于发现了我，但就在直升机想降落时，TYRANT 竟然再次出现并向我狂攻，这次他终于认真起来，我即使想逃亦感到有点吃力；就在我边战边走之际，直升机上的人突然投下了一些东西在降落点中央，叫我用它去消灭那怪物，我将这东西拾起之后一看，火箭发射器一个是也！在火箭的威力下，TYRANT 终于被完全消灭了……



责编/PINSER

《龙珠Z之伟大的龙珠传说》之“葵花宝典”

葵花在手 天下我有

相信大家对“葵花宝典”不会陌生吧，它象征着什么？权力、威力、武功盖世、纵横无敌……此次的《龙珠》作为故事性攻略出现，大家来换个口味，苦读“宝典”，卧薪尝胆，日后定会称霸武林，一统“龙珠”江湖！

SS、PS　厂商 BANDAI　类型 ACT　媒体 CD-ROM



序

今年5月31日在SS与PS上同时推出的龙珠最新游戏，一上市即刻冲上排行榜冠军位置，总共有三种模式，一是“Z战役”，也就是STORY MODE(故事模式)，共有八段故事，节录于原著的18-42期，从贝吉塔和那霸来到地球开始……后面的故事大家请继续收看。要注意的是故事未必纯粹按原著剧情发展。还要注意每个故事后会有“Z等级”(RANK)出现，会随故事完成度的高低来设定；二是“VS对战模式”，玩家可选择的人会依玩家在“Z战役”中的完成率而决定的，由最初到最后，从5人增加到34人之多。每次可选3位人物出场，进行输入指令式的战斗，要不停地注视每个人的状态，利用“换人”来将人物力量发挥，将敌人击倒。操作方法基本上是追敌人时，按“上”键即可使人物向敌人位置推进；按“下”键，即远离敌人——撤退。攻击方式最基本的是拳脚技和气功弹，各有利弊。好好利用呀，另外画面正下方有一个“POWER BALANCE”的势力平衡表，当某一方击中对手抑或是挡到对方的攻击时，表上属于那一方的颜色就会向对手方向移过去，哪一边的颜色与满了整个表时，那一边的角色就会自动使用很绚丽的必杀技，每位都有两招，不过使用哪一招是RANDOM(随机)的了。

还有要告诉你的是通关后会出现的“SP战斗”，此间共有30版完全不同的战斗，其中不乏有令你莫名的战斗，例如3个悟空VS 3个贝吉塔。迫不及待了吧，那就随“宝典”的指引，再次驰骋在龙珠的世界中吧！

葵花宝典

第一部　山雨欲来风满楼

(异星战士来袭，赛亚人VS Z战士)

龙珠历761年，未知的外星人来到地球，并与优秀战士孙悟空和短笛大战一场，不过，由此悟空知道了自己的真正身份——外星的战斗民族“赛亚人”之一员，而他的任务是来占领地球。可惜因一次意外悟空头部受到震荡失去记忆，成为老人孙悟饭的孙儿，进而成为地球的守护者。为保护地球，悟空与兄长拉蒂兹同归于尽，为对抗另两名赛亚人的来袭，短笛唯有将年仅4岁的悟饭带走加以训练，令其POWER UP AND UP。

龙珠历762年，其他的Z战士也为了增强实力而前往神殿修练。同年11月3日，另两名赛亚人——贝吉塔和那霸两人也终抵地球，开始侵略行动。为消灭最强战士，来到了短笛和悟饭修炼的地方，其他Z战士也一一到达，可惜敌人过于强横，乐平和天津饭分别被人造人杀死，而为了大家，饺子更自爆身亡，只剩下小林、短笛、悟饭及可以参战的悟空四人……

战斗最初由于悟空在东界王星上修行，所以是不应出战的。开始由于敌人战斗力很强，对我方极不利，所以只有智取而不能力敌。祸不单行，悟饭竟临阵退缩了，令战斗更为艰苦，可当他们知道悟空快回来时大为兴奋，令战斗力大增，不过也激怒了初次出战的那霸，令小林受到重创，且使短笛为救悟饭遭到重创而死，他的死激发了悟饭的真正战斗力，但仍未能令那霸失败。绝望之际，悟空回来了，一下子扭转了战局，轻易地将那霸打败。但更可怕的敌人——贝吉塔令虽已练成界王拳和元气玉的悟空占不到一丝便宜，且更受重创，连威力无穷的元气玉也并未将他杀死，最后全靠悟饭才可侥幸地将之打败，不过悟空竟决意将贝吉塔放走，因为孙悟空太想和贝吉塔再次决战了……

高RANKING秘笈：

先选择孙悟饭、小林和短笛出战，首先小林使出“气圆斩”，然后短笛攻击，一定要让短笛死在那霸手上。接着要把小林和悟饭送至前线，被打得半死后，才派悟空出场，不能给那霸出必杀技的机会啊！在后来与贝吉塔的战斗后要先使用必杀技攻击，然后不停地攻击，直至贝吉塔剩很少能源时派悟饭、小林出场，将贝吉塔打倒，会得到很高的“Z-RANK”。

第二部　江流千古英雄泪

(激斗戴星战士！Z战士VS精英军团)

上一战中死伤无数，短笛、乐平、天津饭，乐平的死令众人十分难过，不过，众人仍存在希望，因为从卡卡罗特(孙悟空的赛亚人名字)的兄长与贝吉塔的交谈中得知宇

✲本页资料由香港《GAME PLAYERS》杂志授权转载

宙中有一些和短笛非常相似的外星人，他们也有能实现任何愿望的龙珠。因此，布尔玛便着手改造天神以前来地球时使用的太空船。

改造成功后，只有三人能够前往短笛的故乡“那美克星”，因为悟空在战斗中受重伤，悟饭、小林、布尔玛只好硬着头皮去了……此时的贝吉塔也在惑星接受治疗且迅速痊愈了。几个月的航程，一行三人终于到达了那美克星，但碰到了大魔王——弗利萨。此时贝吉塔也赶来寻找龙珠……开始小林和悟饭先救出正被弗利萨威逼的小那美克星人——丹迪。而这时已康复的悟空得到布尔玛父亲的协助，乘太空船以六日的时间赶来……在丹迪的引导下，到达了大长老的住地，不仅可功力提升，且更可得到重要的“一星龙珠”；而另一方面受到弗利萨麾下大将萨博重创的贝吉塔也复活过来，并偷走了弗利萨的龙珠，这激怒了弗利萨，使之派来了威力不凡的“基纽特种部队”，悟饭、小林只有与贝吉塔共同对付他们了……不消几个回合，龙珠已被抢走，7 颗龙珠被基纽凑齐了！余下四人经过猜拳由古尔多上阵对付小林、悟饭，由于他的点穴术令两人濒临绝境，终于贝吉塔出手了，砍下了他的头。紧接着上场的利库姆令贝吉塔毫无还手之力，小林、悟饭的帮助也无济于事。又是在这关键时刻，悟空再次登场，一下将他及吉斯、巴特一网打尽，队长基纽上阵与悟空打个平手，但当悟空使用真力时，基纽傻了眼，必杀技“身体互换”已告出手，先将自己身体打伤，再与悟空身体交换，怎知其不能即刻适应悟空身体而导致惨败，且吉斯也被贝吉塔杀死……

高 RANKING 秘 笈：

令悟饭及小林优先出战对付古尔多，别打死他啊，要让贝吉塔解决他……到利库姆出场，用贝吉塔对付他，一击得手后要被他打得半死至无战斗力便派悟饭和小林出来“挨打”，最后关头发动悟空，打倒利库姆后，再专心对付巴特。然后再利用贝吉塔将吉斯杀死，最后再派悟空对付基纽，让他使一次必杀技，再将之杀死，可将“Z RANK”达 100，PERFECT！

第三部　天寒有日云犹在

（那美克星最后决战！！Z 战士 VS 弗利萨）

那美克星上，悟空、贝吉塔两人在进行休养，小林独自前往时日无多的大长老处，要求知道使用龙珠的那美克暗语，丹迪在大长老的嘱托下帮助小林、悟饭将龙珠拿走，且呼唤出那美克星上神龙，可以实现三个愿望的呀！短笛让悟饭将之复活并送至那美克星上。此时弗利萨正在和故意与它拖延时间的战斗型那美克星人比尔激战……短笛来到那美克星上，决定与被弗利萨打得半死的比尔融合以增加自己的力量。这时发觉上当并迅速赶来的弗利萨正为不能变成不老不死之身非常愤怒，誓要将四人杀死！悟饭、小林、贝吉塔三人合力迎战（三英战吕×），不料弗利萨竟变身了，力量大增，而且轻易便将小林杀死（?），令悟饭怒发冲冠（本来就是嘛），发出史无前例的攻击，但却徒劳无功，反被打成重伤，幸而紧急关头小林以气圆斩救回悟饭，原来丹迪是有治疗能力的那美克星人，所以众人得以重生。

短笛到达后也被打至重伤，贝吉塔让小林将自己打至半死，然后叫丹迪医治以增加自己的能力，但丹迪只为短笛疗伤而全然不顾他，弗利萨看到这一切，美在心中，又再度变身！立即将丹迪杀死，幸亏短笛、贝吉塔已得到治疗，但依旧难逃弗利萨魔掌，正当贝吉塔快死之前，救星悟空又出现了（为什么每次都是这样），悟空与弗利萨的战斗开始了！真是龙争虎斗，难解难分啊！可战斗的中段，弗利萨力量提升，使悟空陷入危机，幸得悟饭、小林、短笛的帮助，成功放出以宇宙之气造成的“元气玉”，将之打入星球地心中，但它并未死去……又出现了，并一击将小林炸得体无完肤，又将短笛打得半死。这激怒了悟空，盛怒之下悟空变成了传说中的最强战斗“超级赛亚人”，这下弗利萨根本不是对手，锐不可挡的悟空终将冥顽不灵的弗利萨处死……

高 RANKING 秘 笈：

先派贝吉塔与弗利萨一战，再派小林出场，要承受弗利萨的必杀技啊！再派悟饭出场，又是挨打，但可放一次必杀技，而当受一次必杀技后再使用小林，并使出“气圆斩”。接着再令短笛出来“受死”至打得半死时，贝吉塔上场，依然挨打，才派悟空迫战，使用一次必杀技后，贝吉塔可被弗利萨杀死了。按情节，小林要被派出送死了，之后让短笛重伤，最后依然是悟空这位大英雄上场，变成超级赛亚人后将之解决！

第四部　微云淡月夜朦胧

（充满威胁的敌人出现！人造人 VS Z 战士）

龙珠历 762 年 12 月 24 日，悟空随着那美克星的爆炸而在宇宙中消失了……

763 年，被送到地球上的那美克星人利用龙珠令小林和乐平得以复生。再过 130 天，再次使用的龙珠又使天津饭和饺子复活，正要使悟空复活时，才知他并未死，正在宇宙中修炼。那么剩下的愿望就让那美克星人在宇宙中找一个新的星球居住吧。

764 年，一位神秘少年出现了，并不费吹灰之力就将变成再造人的弗利萨和其父杀死，且他就是一名超级赛亚人！并通知众人悟空快回来了，原来他是从未来来的，是为救助快将因为“病毒性心脏病”而死的悟空，因为未来才有解药啊。又预言 767 年会有 2 名人造人对地球造成巨大威胁……少年就是特兰克斯，贝吉塔与布尔玛的儿子。此后悟空遍访宇宙间的星球到处修炼，更练成“瞬间移动”的武功（《街霸》中的 VEGA?）。Z 战士们更是勤加锻炼，准备迎接那可怕的预言……

767 年 5 月 12 日，预言成真了，曾被悟空消灭的黑绸军的科学家格罗博士研究出的人造人 19、20 号到达地球，四处大肆破坏，目的是将黑绸军的仇人悟空杀死！乐平首先被残忍地击倒，为避免更大的破坏，决定与之前往一个无人的荒岛决战，只有乐平和布尔玛、小特兰克斯和悟饭未能参战……

悟空第一个迎战，但因那“病毒性心脏病”刚巧发作，Z 战士合力反击也不是两位人造人的对手，一直未出现的贝吉塔伸出了援手……他也变成了超级赛亚人，令得 19 号

✻本页资料由香港《GAME PLAYERS》杂志授权转载

毫无还手之力，终于被杀死。20号见势不妙只好逃跑，当然被Z战士们穷追不舍……

另一方面，再次从未来而来的特兰克斯发现博士制造的因不服从而未被使用的人造人17和18号被开动了，所有Z战士全然不是他(她)们的对手，不仅如此，一个更大的敌人就要出现了……

高RANKING秘笈：

先派悟空出战，给19号一记重击，然后由于"病毒性心脏病"的发作只有挨打的份了。贝吉塔出场将19号杀死，然后在20号使出在短笛身后吸气的秘技后便杀死他。这时17、18号登场了，令所有战士上场挨打(除悟饭和小林)，最后再派两人上场。

第五部　无力蔷薇卧晓枝

(最高LEVEL的决战　Z战士VS完全体沙鲁)

经过与17、18号的战斗，只有小林一人安然无事，其他人吃了仙豆才回复过来。众人立即明白战斗力的不足，速乘飞机接悟空前往龟屋。

那位更大的敌人就是沙鲁。他四处吸食人类真元，令不少市镇死气一团。短笛到达神殿与天神合体，成为一个有强大力量的完全的那美克星人。但还是无法消灭沙鲁，不过从其口中得知他是来自未来，为了吸收人造人17、18号，从而进化成为完美的战斗生物体"完全体"……

此时的悟空因吃了特兰克斯的特效药病情正有所好转。不过，人造人也找来了，短笛前来对抗，正杀得兴起之时，沙鲁出现了……

完全痊愈的悟空再次进入天神殿中的"时间与精神的屋子"进行修炼，且带同贝吉塔父子前往。另一方面的荒岛之上短笛正与沙鲁决战，17号已被沙鲁吸去，情况已很不妙，天津饭来了，使出新技"新气功炮"压制住了第二形态的沙鲁，但自己却已濒临死亡。天界中的悟空再也忍不住了，前往将二人救出。

布尔玛在格罗博士的研究所中得到了设计图，悟出了停止制造人造人的方法，但由于小林不忍心将18号破坏，更大的原因是由于好战的贝吉塔竟想与之作战而任由沙鲁将18号吸收。此时沙鲁已成为完全体。一场血雨腥风即将掀起……

沙鲁先将贝吉塔和特兰克斯打败后，提出举行"武道大会"——沙鲁游戏，不过赌注是地球的命运。

第一位出场的是悟空，但在战斗中途，他竟自动投降，且还指定要悟饭上场，怎么回事呢？开始战斗后悟饭便只是一直在防守，且难以发挥真正实力，令悟空十分担心，亦使沙鲁非常不满，因此生出七只小沙鲁来袭击在场的战士，来激怒悟饭。结果悟饭心中怒火熊熊燃烧，到了无法控制的地步，真正的超级战士诞生了！他一下子便将小沙鲁消灭了，且只是发了两拳便使沙鲁将18号吐了出来，变回第二形态。可这带来了更大的危机，因为沙鲁要以自爆来与众人和地球同归于尽，幸而悟空牺牲自己将沙鲁转移到界王星上爆炸，不过由于有一小点沙鲁的细胞仍留在地球上，使之得以重生，变得更加强大，连悟饭也不能匹敌。最后幸得悟空指引，发出威力无限、无可匹敌的"龟波气功"终将沙鲁消灭。

高RANKING秘笈：

派悟空上阵并使出一次必杀技后便立刻退下让悟饭出场，亦多派一至两名Z战士出场。令所有人挨打至重伤时，悟饭便出来收拾掉7只小沙鲁。然后派悟空上场无须太大战斗与沙鲁一起爆炸，待悟空死后，悟饭便可杀死沙鲁为父报仇了！

第六部　满川风雨独凭阑

(恶梦的到来！苏醒的魔人布欧VS宿命之战士们)

自从与沙鲁一役后，世界似乎已回复了和平，不过人们始终未洞悉到新的危机即将来临。悟饭已是16岁的中学生了，每天要坐筋斗云飞行一千公里去上学。弟弟孙悟天亦长得十分健壮，且已是一名超级赛亚人了。这时仍有天下一武道会存在，奖金更是惊人，所以一向要悟饭努力读书的琪琪也破例要其参赛，以得到奖金维持生计。而悟饭有一位同学便是世界武术冠军撒旦先生的千金——比迪丽，她又调查到悟饭的身份并逼迫他教自己功夫……

新一届的武道会将比赛分为少年部门及武道会，另外还有许多奇怪的人物也参加了赛事，原来是魔界派的人马，他们要的是武道高手的精气，使得人们纷纷上当，连悟饭也被袭击，因此Z战士们追赶元凶而去……场地只剩下18号，撒旦先生以及由悟天和特兰克斯假扮的"MIGHTY MASK"，当然"MM"不是18号的对手了，最后在和18号达成"协议"后，撒旦先生得到冠军的荣誉……

Z战士们终于到达了元凶的藏身之处，魔法师巴菲迪与魔界王达普拉在一起，在达普拉的攻击下，短笛和小林被石化了。正当众人斗得不可开交时，巴菲迪突然召回达普拉，原来魔人布欧要出现了。所以一定要十分小心，不过，巴菲迪又发现Z战士中有一个心中充满恶念的人——贝吉塔，所以他便利用贝吉塔心中的恶念使他成为自己的傀儡，结果后来这个魔人贝吉塔便和悟空展开激战。

不过，当达普拉被魔人布欧打倒后，被石化的短笛和小林相继回复原貌，而贝吉塔也恢复了知觉，不过他仍要和悟空决一雌雄。此时，布欧已要出现了，悟空和贝吉塔的战斗还在进行，只有悟饭和界王神能够拯救地球了。不过任悟饭怎样努力，也徒劳无功，更被打至重伤。而恢复了良知的贝吉塔立刻赶到决战之地，与魔人布欧展开大战，可惜也不是对手，最终即使他的自爆也未能消灭布欧……

高RANKING秘笈：

派悟饭迎敌，使用二次必杀技击中达普拉导致重伤直至杀死。(这时贝吉塔便以魔人的身份与众人为敌)，在他死亡前让贝吉塔与悟空战一场(符合原著)，这时魔人布欧出来了，贝吉塔也恢复良知了，可要让悟饭挨许多打啊，最后要让贝吉塔去消灭魔人啊……

✲本页资料由香港《GAME PLAYERS》杂志授权转载

第七部　阴风搜林山鬼啸

（地球毁灭，恐怖的魔人 VS 新力量）

布欧因为没有巴菲迪的约束，四处杀人，然而他并非存心杀人，只不过在找食物而已，将人类变成他爱的糖果，然后一一吃掉，所以人类正面临一个种族灭绝的大危机。

那位人们心目中的大英雄——撒旦先生应民众要求前往对付他，可由于他的胆小，根本不可将之打败，却成为了好友……

在界王神界中的悟饭得到界王神的指引，拔下传说中的神剑。悟空抓紧剩下的时间教悟天和特兰克斯学习 15代前的界王神传的秘术——合体术，以将二人能力合一，发挥超级赛亚人的最大极限，但由于功力不高，未能将之打败。而布欧因为坏人将之心爱的小狗及朋友撒旦先生打死而使他的怒气结成气变成一个完全邪恶的超布欧。且将原来的胖布欧吃了下去。

在布欧依然是胖的时候，悟空曾以超级赛亚人 3 的姿态出现，但战斗并没结果……

超布欧到达天界神殿，短笛与之拖延时间以使悟天和特兰克斯有更多的时间在"精神与时间的房子"中修炼。但超布欧是个性急的人，最后引他进入"精神与时间的房子"与超级悟天克斯决战……

高 RANKING 秘笈：

战斗最初使用悟空三父子、特兰克斯和短笛，开始令悟空变成超级赛亚人 3 的形态与魔人激斗，中段时换为悟天、特兰克斯和短笛，更令前二人气体为悟天克斯、短笛好象没什么用，让他作永远的 NPC 吧，由于悟空已出过一次必杀技，所以悟天克斯出两次必杀技即可将肥布欧消灭。这时超布欧出现了，和前一战一样，最后令孙悟饭上场用一次必杀技即可将超布欧打败。

第八部　数点寒灯起烟浪

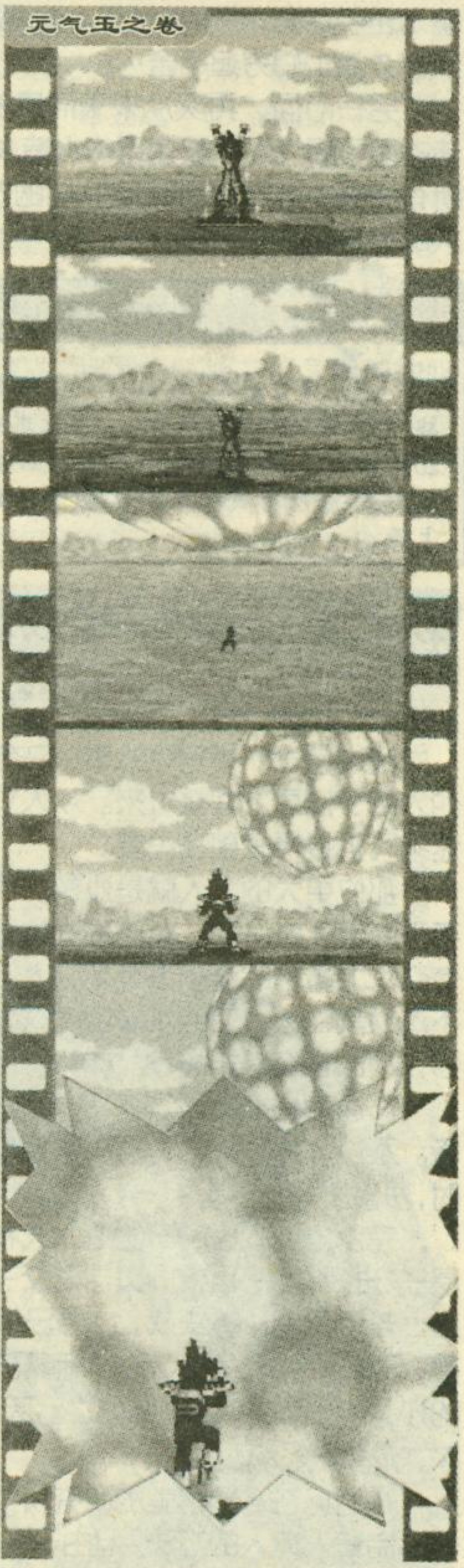
（最终战斗！Z 战士 VS 最强魔人）

上一战中悟饭虽将超布欧打倒，不过未能将之完全消灭，战斗并未结束。悟饭、悟天、特兰克斯、短笛四人仍然与之厮斗不止，由于合体后的悟天克斯过于自大和粗心大意，终被超布欧吸食，令悟天克斯力量和招式全被超布欧吸收，使得悟饭的战斗更加艰难。跟着短笛也被吸食了，短笛的头脑加上悟天克斯的能力令超布欧对悟饭的攻击应付自如……另一方面在界王神界之中，悟空得到可将两人永远合体的合体耳环，本想与悟饭合体，但因一时失手，不但合体未成，悟饭更被吸食。

得到悟饭的能力，超布欧可以使悟天克斯的合体得以永远化……得到占卜婆婆帮助而可以上阳间一天的贝吉塔终于出现了，由于感受到超布欧那澎湃的力量，同意与悟空合体，成为悟吉塔（即本刊今年第 2 期赠送插页上所绘的人物）！虽被超布欧吸食，但由于悟吉塔在其体内四处乱走，逼得超布欧将之吐出。

真正的战斗开始了，由于根本不是悟吉塔的对手，超布欧竟狡猾地将他变成糖；继而吞入肚腹，不过，悟吉塔在布欧体力开始了大破坏，只要切断他一切的力量来源他便会一无所有。但耳环的合体力量受到破坏，两人再次分开，更将耳环毁灭，之后便开始将其他人救出，超布欧知道了这些，竟进入自己体力，要将二人消灭。但无济于事，最终所有人被救出来后，真正的灾难才开始，超布欧竟变成了最纯正的魔人。力量亦变得难以想像！

残暴的它先将美丽的地球毁灭了，生存的只有及时逃脱的贝吉塔、悟空、撒旦先生、丹迪以及在界王神界的众人。可是魔人竟能在宇宙中生存，并利用瞬间移动来到了界王神界，悟空却无法与之抗衡。但当魔人见到撒旦时竟动了恻隐之心，原来体力仍存在着肥布欧，魔人吐出肥布欧后与贝吉塔又开始了天昏地暗的大战……实力依然差距很大，贝吉塔利用那美克星上的龙珠令所有被杀的人复活，更有撒旦先生利用他在地球的影响力，令全世界的人双手高举，放出元气，令悟空放出了最巨大的超元气玉，将魔人彻底消灭……



▲充满卡通感觉的必杀技场面，这就是孙悟空的"元气玉"。

就此，世界又恢复了和平，龙珠世界又充满了欢笑……

高 RANKING 秘笈：

最初只要用悟吉塔一人，用他毫不留情的攻击将超布欧打倒，但当最后的魔人出现时，孙悟空不过只限一击而已，之后便要被打至半死，再选用贝吉塔，当他中了两次必杀技时，肥布欧出场助战，最后再次调用悟空，基本让魔人放一次必杀技，之后使用悟空放出元气玉将之消灭干净，这样便可"Z RANK 100"来令游戏 END 了！

感谢北京智乐王国游戏机专营店软件支持
责编/SHADOW PHOENIX

✲本页资料由香港《GAME PLAYERS》杂志授权转载

GAME 大本营

上海玩之宝贸易有限公司

徐汇店	静安店	长宁店
二手货市场服务	**零售、批发面向全国**	**专业原版电脑游戏**
地址：上海市天钥桥路110号（徐家汇维修中心2层）	地址：上海市镇宁路452号	地址：上海市娄山关路507号（天山中学旁）
电话：(021)64691808×117	电话：(021)62519143 (021)62519144	电话：(021)62341428 (021)62340588
邮编：200030	邮编：200040	邮编：200051
交通：地铁、15路、57路、43路	交通：20路、45路、94路	交通：69路、71路、88路、127路

上海玩之宝贸易有限公司，除了零售批发超任、土星、索尼、手掌机等电玩及其所有周边产品外，还在其各专营店“GAME大本营”内全面推出价优质高的原装电脑软件，市场抢手的“三国演义2”热卖中。GAME大本营继续以实际行动向广大用户证明，**GAME 大本营是真正游戏的大本营！**

电子艺界
铁血十字军 CD
狂野赛车 CD
电脑魔神 CD
极品飞车 CD
遁入黑暗 CD
96FIFA CD
双子星传奇 CD
魔毯Ⅱ CD
傲气雄鹰 CD
银河飞将 6CD

前导
官渡之战

吉耐思
中国球王
甲A风云

捷鸿
淘金热
伍子胥

智冠
魔眼封印
机甲猎人
英雄无敌
时空特勤组
马场大亨
超级灌篮高手
黄飞鸿
超级大富翁
大银河物语
射雕英雄传
笑傲江湖
鹿鼎记
新蜀山剑侠
倚天屠龙记
龙腾三国
三国志Ⅱ
黎明之砧

宏申
一线生机

清华松岗
铁血联盟 CD
黑暗钛战机
妙探闯通关 CD
X－战机 CD
疯狂时代
救难小英雄
帝国守护神
帝国追击战
B战机
卧龙传
古大陆物语
地下城主
创世魔法师
永恒之门
太空鲁宾逊
足球小子
旅鼠世界 CD
魔动王子
超级卡曼奇
银翼战机
狂涛计划
钢铁雄师
钢铁雄师 CD
银河救世军 CD
吸血鬼
惊异大奇航 CD
终极庸兵
星际大争霸
银河救世军

大宇
大富翁3
魔法世纪2
妖魔道
明星志愿
仙剑奇侠传
失落的封印
天使帝国Ⅱ

金山
中关村启示录
中国民航

光谱博硕
坦克大决战
卡耐基指南
富甲天下
欢乐幸福人
雄霸天下
巴士帝国
商业革命
运镖天下
麻将大师
OLMPIC 桥牌
武将争霸2
钢铁骑士团

金盘
铁骑喋血
未来大核战
成吉思汗
历史大登陆
城市大攻坚
神鹰突击队
波黑战争
病毒大战
巧克力 WORD
冲锋号
路易小狮
异形计划 2CD
旋风反击战
小力高历险记
装甲雄狮
格斗之王
烈火战车
空中霸王
超时空战将

告索尼 PS 用户书

拥有PS 1000型，3000型的电玩迷朋友们，不必再羡慕直玩型的3500型和5000型新索尼，读片不利索的老版机光头不再是不治之物！难觅踪影的正宗PS光头在本大本营静侯各位的贴换，比买新机便宜许多喔！

GAME 大本营启

GAME 大本营就是不一样！

玩之宝语言信箱开通

电话号码：(021)64603388

专栏内容：(1)公司简介
(2)TV GAME 新介绍
(3)PC GAME 新介绍

FAX：(021)62138750 62136245

GAME 大本营

贴心服务 永续经营 贴心服务 永续经营 贴心服务 永续经营 贴心服务 永续经营

湖南友联游戏中心

以真诚换信誉　以信誉保质量

次世代

机	种	单价	邮费
世嘉土星(SATURN)	送碟一片、110V、原装手柄、AV 线	1800 元	80 元
索尼(PLAYSTATION)	送碟一片、110V、原装手柄、AV 线	1900 元	80 元
3DOFZ－10(松下日版)	送碟一片、110V、原装手柄、AV 线	1450 元	80 元
SNK 机皇 NEO GEO CD	送碟一片、110V、双原装手柄、AV 线	2000 元	80 元
SNK 机皇 NEO GEO CDZ	送碟一片、110V、原装手柄、AV 线	3000 元	80 元
任天堂 64	原装手柄、110V、AV 线	2300 元	80 元

次世代配件

名称	单价	邮费	名称	单价	邮费
土星原装手柄	160 元	15 元	索尼原装手柄	190 元	15 元
土星 6 键连发手柄	80 元	15 元	索尼组装手柄	120 元	15 元
土星原装大摇杆	380 元	30 元	索尼原装记忆卡	150 元	15 元
土星原装遥控手柄(套)	680 元	30 元	索尼原装 RGB 线	120 元	15 元
土星原装记忆卡	300 元	15 元	索尼原装手柄加长线	80 元	15 元
土星原装 VCD 解码器	1300 元	20 元	3DO 原装手柄	230 元	15 元
土星组装光电枪(带碟)	700 元	30 元	3DO6 键连发手柄	130 元	15 元
土星组装光电枪	200 元	30 元	3DO 组装手柄	90 元	15 元
土星 S－VIDEO 线	65 元	15 元	3DO 原装 VCD 解码器	1400 元	30 元
土星专用制转器	130 元	30 元	3DO 原装光电枪	480 元	30 元
土星.索尼.3DO.SNK.超任通用万能制转器				200 元	30 元

超任游戏机

机种	单价	邮费
原装超任美版主机＋博士 7 代(32M)双手柄、双火牛、送碟 10 片	1830 元	80 元
原装超任日版主机＋博士 7 代(32M)双手柄、双火牛、送碟 10 片	1850 元	80 元
原装超任美版主机＋龙Ⅲ代(32M)双手柄、双火牛、送碟 10 片	1850 元	80 元
原装超任日版主机＋龙Ⅲ代(32M)双手柄、双火牛、送碟 10 片	1900 元	80 元
原装世嘉日版主机＋龙Ⅲ代(32M)双手柄、双火牛、送碟 10 片	1600 元	80 元
超任博士 7 代专用光碟机＋5 张金碟(编号至 32032)	1650 元	90 元

世嘉游戏机

机	种	单价	邮费
原装世嘉Ⅱ型机 N 制	双手柄．电源．AV 线．送原装 NBA 篮球	600 元	50 元
原装世嘉Ⅱ型机 P 制	双手柄．电源．AV 线．送原装 NBA 篮球	650 元	50 元
台产世嘉Ⅱ型机 N 制	双手柄．电源．AV 线	360 元	50 元
台产世嘉Ⅱ型机 P 制	双手柄．电源．AV 线	380 元	50 元
原装便携式世嘉机(MEGA JET)送世嘉卡一盒．手柄		550 元	50 元

16 位机配件

名称	单价	邮费	名称	单价	邮费
超任制转器	100 元	15 元	世嘉原装六键手柄	70 元	15 元
超任原装手柄	90 元	15 元	世嘉机专用制转器	80 元	15 元
超任组装手柄	50 元	15 元	世嘉大手台	120 元	30 元
超任大手台	120 元	30 元	超任节目磁碟(20 片起邮)	4 元	0.5 元
超任 AV 线	25 元	15 元	世嘉节目磁碟(20 片起邮)	4 元	0.5 元
超任遥控手柄(2 只)	140 元	20 元	超任 4 张光碟(32029)	330 元	15 元
超任 CAPCOM 原装手柄	150 元	15 元	超任 5 张光碟(32032)	400 元	15 元
超任仿索尼手柄	140 元	15 元	超任节目目录每套 5 元		

手掌机·附件·卡带

名称	单价	邮费	名称	单价	邮费
世嘉原装彩色液晶手掌机(GAME GEAR)送原装卡一盒				830 元	30 元
任天堂原装黑白液晶手掌机(GAME BOY)				350 元	30 元
GB 放大镜	35 元	15 元	GB 电源	20 元	15 元
GB 扩音器	45 元	15 元	GB 对打线	30 元	15 元
GB 皮套	30 元	15 元	GB 专用充电器	120 元	30 元
GB 镜面	20 元	15 元	GB 手柄	20 元	15 元
GB8 合 1(信长野望、大战略、魔法骑士 2、大金刚、BIG 足球等)				200 元	15 元
GB5 合 1(真人快打 3、霹雳杀手、FC－原人、饿狼传说 2 等)				200 元	15 元
GB9 合 1(街霸 2、轰炸超人 2、美少女战士、世界杯足球等)				200 元	15 元
GB8 合 1(萨尔达传说、NBA 篮球 2、魔界村外传、泡泡鬼等)				200 元	15 元
GB7 合 1(三国志、吞食天地、鬼神降临传 5、95J 联盟等)				200 元	15 元
GB6 合 1(第二次机器人大战、圣剑传说、蜡笔小新 4)				200 元	15 元
GB30 合 1(恐龙战队 2、蝙蝠侠、GB 炸弹人 2、役满麻将等)				200 元	15 元
GB15 合 1(幽游白书 4、七龙珠 Z、篮球飞人、魂斗罗等)				200 元	15 元
GB28 合 1(夺宝金刚、玛丽医生、特警判官等)				200 元	15 元
GB6 合 1(95 格斗之王、斗神传、96FIFA 足球等)				210 元	15 元
GB13 合 1(斗神传、悟空激斗传、第二次机械人大战等)				210 元	15 元

在改进我们的经营与服务中，我中心为方便全国玩友咨询和查询，特增设三条热线电话如下：(营业时间：9:00—19:00)

★如果您想查询您的汇款我们是否收到、您邮购的货品是否已经发出，或您邮购的机器、软件出现故障，请拨打(*0731－4427424*)找胡小姐联系； ★如果您想咨询新机器报价、新软件动态、新游戏攻略或机器、附件的使用方法，请拨打(*0731－2229097*)找刘小姐联系； ★如果您想批量进货，与我们洽谈机器、附件和软件的优惠批发价格，请拨打(*0731－2229109*)找郑小姐联系； ★如果您对以上各部门的工作及服务态度有意见，请拨打(*01397310081*)找徐先生投诉，您一定能够得到一个满意的答复。

土星、索尼光碟 EMS 特快邮费每 5 片 15 元　10 片 20 元，以此类推

汇款地址：湖南长沙市蔡锷北路新 123 号友联游戏中心(水风井)　邮编：410005

土星平价软件(35 元/片)

VR 战士 2、水晶传说、爆弹小子、少年街霸、魔法骑士、VR 特警、新忍传、福尔摩斯、大战略 2、世嘉拉力赛、斗神传 S、水浒演武 2、天空之骑士 2、VR 赌城、飞龙骑士 2、新世纪少年、钢铁雄狮、守护英雄、模拟城市 2000、VR 摄影棚、超兄贵、三国志英杰传、太空战斗机外传、龙之力量、战国兵法书、剑与魔杖、光之继承者、首领蜂、洛克人 X3、肥瘦大盗、奇稻田秘录传、七秘馆、庆应游击队、恐龙哥吉拉、天翔记、蚂蚁超人、3X3 只眼(3CD)、退魔业、真女神转生、沙罗曼蛇 2、X－MAN2、七龙珠 2、异生物格斗、超级兵蜂、战斧、美少女学园、大航海时代 3、钢铁生化人、梦游美国、阳光战士、王国传说、恶魔战士 2、建设大亨、麻将罗曼史 R、麻雀狂下课篇、中文三国志 4、空想科学世界 2CD、雷电神魔 2、雷亚出击、泰坦战争、PSY 幽灵记、野野村医院的人们、麻将同级生、正义之纹章、宇宙航舰、异族侵略战、摇滚强尼、鬼屋魔影 2、刚果惊魂、惊魂之迷、月花雾幻谭(2CD)灌篮高手、福尔摩斯、彩京、暗夜追击、惊喜艳遇、梦精灵、超时空要塞、模拟大厦、饿狼传说 3、疾风魔法大作战、升龙三国演义、必杀、世界英雄 4、火龙、VR 战士卡通、FIFA96、NBA96、SS 炸弹人、四国战机、1945、心跳纪念品、诞生 S、名车大赛、梦幻模拟战 3、VR 赛车、生化悍将、湾岸赛车 2、绝地追踪、三国志 5、D 之食卓、魔界村、飚车王、吞食天地 2、格斗之蛇、警察故事

索尼平价软件(28 元/片)

真人街霸、枪神、斗神传 2、高达 2、升龙三国演义、大盗伍佑卫门、D 之食卓、真人摔角霸王、飚车王、美少女学园、名车大赛、心跳回忆、洛克人 X3、赤壁之战、铁甲飞空团、SID 战机、爆裂商人、藤丸地狱变、三国志英杰传、战斗国家、天翔记、审判之塔、A 列车计划 4、生化悍将、卒业 R、全频道体育、幻想水浒传、BIO 警察、圣龙战记、Q 版赛车、十二神徒传说、沙罗曼蛇 2、少年街霸、救火英雄、音乐小子、NBA 96 篮球、巫术 7、梦游美国、空牙 2001、坦克大战、拉力赛车、七龙珠、机甲大战、第四次机器人大战、虎豹直升机、蓝色星球、三维舰队、出击战争、怪鸭冒险、爵士兔、GT 改版赛车、咸蛋超人、双截龙、最强美少女、机器猫、昆虫物语、阿拉丁魔毯、毁灭战士 2、魔鬼赛车、泡泡龙Ⅱ、午夜狂奔、直入禁区、四驱车大赛、96 俄罗斯方块、通天阁、水浒演武、豪血寺 2、隐型战机(2CD)、雷电实况足球、美少女战士、超级战略、生化危机、太阁立志传 2、真人快打 3、碰碰车 2、怪兽格斗、钓鱼王、竞技格斗场、战斗摔角、铁拳 2、山脊赛车 2、海底大战争、心跳回忆、真人街霸、枪神、斗神传 2、高达 V2.0、升龙三国演义、大盗伍佑卫门、D 之食卓(3CD)、真人摔角王、飚车王、名车大赛、美少女学园、雨月奇谭、95 格斗之王、信长疾风记、双子星传奇、最后一滴血、1945、TOBAL NO.1、学校怪谈、刻命馆、跳棋、壮志凌云、麻雀神、SD 高达鸟蝇机、魔界物语、太空战士 7、幽灵迷宫传、亚特兰大奥运会、时空侦探 DD、梦之战警、天使之翼 J、时空少女、洛克人 X3、赤壁之战、铁甲飞空团、SID 战机、藤丸地狱变、爆裂商人、斩红郎无双剑、三国志英杰传、战斗国家、天翔记

＊凡在我中心购买次世代主机，购碟一律享受批发价，来信免费赠送新目录。

＊我中心每隔三天即有新片上市，如果您想了解新软件动态，来电话与我中心联系；

＊随机购碟、购卡、购周边设备均只需付机器邮费，外地玩友办理邮购请在汇款单上写清回邮地址、姓名、机器价格＋附件价格＋卡带或光碟价格＋特快专递邮费到我处即可，款到三日内发货，如质量问题一月内包换，所有机器保修一年。(以上邮费为 EMS 特快)

＊汇款购碟请在附言栏中写清所购碟名，并请写明备选碟名，以便我中心按您的要求及时发货。

三栖人档案库——始动

文/XYM

Q:“《罗德岛战记》,是部怎样的漫画,有哪些游戏?”（沈阳　赵磊）

A:由水野良、安田均的小说改编的漫画,以罗德岛的两次战争为线索,描写了长拉与白等两代人不同的经历,属于典型勇者屠龙的题材,但“《罗德岛战记》,真正有价值的,在于由结城信辉担任画监督的十三部 OVA。有关游戏请参看九五年第九期的三栖人栏目。”之外,还有 SFC 版的 RPG,是一部最可让玩友重温故事全部流程的游戏,但迷宫很烦人。

Q:有哪些漫画家为游戏设计过造型及绘制过插图?（上海　陈建伟）

A:除了“三栖人”栏目以往介绍过的一些漫画家之外,还有为“三星幻界”设计造型的士郎正宗、结城信辉除了早先为“迷宫斩妖”设计过造型之外,今年的 A·RPG 大作“圣剑传说Ⅲ”的角色亦同样出自于他的笔下。以“女警”一篇出道而靠着“女神”得以发展的藤岛康介,是 SFC 第一个 48M 游戏的造型设定。此外,还有如江川达也(G·O·D)等许多漫画家都为游戏效过力,具体的,以后会在三栖人栏目中陆续进行介绍。

Q:以前三栖人栏目介绍的一些画家,往往是既画漫画又从事动画工作的,甚至于还画插画,比如美树本晴彦就是,那么他究竟属于哪一个职业呢?（北京　吴捷）

A:一般以第一职业去判断,美树本晴彦虽然有“木偶世代”与“MACROSS 7”,这两部漫画作品,亦出版了不少个人插图集,但他最早及投入精力最多的,还是动画方面,相反的高田明美就应首先列入插画家的行列,虽然她亦参加动画的制作。

Q:“攻克机动队,真是鸟山明画的吗?为什么风格差那么多?“攻克机动队”的游戏呢?（成都　颜凯）

A:你的名字让 AKIRA 联想到国内的某个漫画家,为什么“攻克机动队”是鸟山明画的?很简单嘛,因为《七龙珠》是“士郎正宗”画的呀,还有“楚正和”画的《橙路》,“山下键”(?)画的《铳梦》等等,见多就不怪了,是吗?

游戏呢,好象是 PS 的,3D STG 这类的吧。

Q:是否能介绍一下寺泽武一、士郎正宗、池上辽一、安彦良和的情况。（上海　宁磊）

A:士郎正宗的嘛,近期就会有,寺泽武一与安彦良和也会陆续介绍的,而池上辽一与哪个游戏有关系呢?宁磊玩友可否提醒一下 AKIRA 呢?

Q:请介绍一下《超级机械人大战》系列中魔装机系的有关漫画与动画呢?（四川　李可杨）



MACROSS Ⅱ设计用稿(美树本晴彦画)



饿狼传说特别篇四格漫画决定版
餓狼伝説スペシャル4コマ決定版 (A:1024×1624pixel)

A：很遗憾，所有魔装机系的角色都是オリジナル（原创版）的形象，换句话说就是魔装机系只是单纯为了游戏的故事情节而设计的战斗机系，不同于那些从漫画、动画中请来的"特邀嘉宾"，所以魔装机系并没有对应的漫画与动画，至少暂时没有。

Q：96年第一期中介绍北条司的文章后所注解的"双色稿"，能否详细说明一下，国内出版的寒羽良单行本中有吗？

A："CITY HUNTER"所刊载的漫画周刊《少年 JUMP》有指定初日连载使用彩色稿，首位连载使用双色稿的习惯。就是说在没有新连载的情况下，每期《JUMP》中排在首位连载的漫画，基本都是双色稿。双色稿的效果，类似于铅笔淡彩，故国内翻印的《CITY HUNTER》中如果有画面模糊或太灰，那一定是双色稿的"功劳"。

Q：《超时空要塞 MACROSS》系列共有几篇，有哪些相关的游戏。　（南京　邹彬）

A：

1982年	TV版	《超时空要塞 MACROSS》
1984年	剧场版	《超时空要塞 MACROSS》——爱・おぼえていますが
1983年	TV版	《超时空世纪 ORGUSS》
1992年	OVA版	《超时空要塞 MACROSS Ⅱ》
1993年	OVA版	《超时空要塞 ORGUSS 02》
1994年	TV版	《MACROSS 7》
1994年	OVA版	《MACROSS PLUS》

GAME：

FC	横向卷轴 STG	《超时空要塞 MACROSS》
SFC	横向卷轴 STG	《超时空要塞 MACROSS》
PC-E	SLG	《超时空要塞 MACROSS》
ARC	纵向卷轴 STG	《超时空要塞 MACROSS》
ARC	横向卷轴 STG	《超时空要塞 MACROSS Ⅱ》
PC	AVG+SLG	《超时空要塞 MACROSS》
PS	3D STG	《MACROSS DIGITAL MISSION》

Q：漆原智志作品的效果，究竟是用什么材料画出的？　（四川 李可杨）

A：在一种厚约0.125mm～0.2mm左右，被称作"赛璐璐"的透明化学板上，依靠化学反应将颜料附着上的画法，材料很难在一般美术用品店中购得，赛璐璐画线条清晰，色彩明快，匀称的特点被广泛地用于插画制作与游戏的画面中，而其最主要的用途，还在于动画制作，故使用这种画法的画家，往往表明他接近或从事动画工作。

Q：吃饭了吗！（传统、传统）我想问一下，电子游戏中美工的作品是否非要用电脑作画不可，用原稿扫描输入不知可否？日本漫画家有哪些是用电脑作画的？　（常熟　BLK）

A：上洗手间了吗？习俗、习俗（只吃不拉，会撑死的）

有关电脑美工的问题，请向"软体动物"请教。

目前，日本的确涌现出很多用电脑辅助作画的漫画家，象士郎正宗、木城 YUKITO 等的作品中也出现了不少"不象是人能够画得出"的画面，而真正在制作流程中大量采用电脑技术的，应首推寺泽武一与都筑和彦，寺泽武一的作画效果，可以从3DO的游戏上看到，他个人的漫画，有动画片剧照的感觉。作为CG插画家的都筑和彦，利用电脑绘制的插图解像度高达3072×2048 Pixel。

追加：

呜！三栖人又开始连载了，一只叫 AKIRA 的鸟在天堂里未扑腾两下，转眼间又掉回了地狱……

这次新开辟的档案库，开始解答国内青少年文化发展中存在的一些问题，虽然问题可涉及漫画、游戏、动画、首辨模型等广大领域，但希望以游戏的周边产品为主。此外，因为是季度性连载，故不要对"档案库"的"素早"抱太大期望。

在后几期的"三栖人"中将登场的有第四次机器人大战的全角色及机械人的介绍，日本著名漫、动、插画家如士郎正宗与结城信辉等等，有兴趣的读者不妨注意一下。还有档案库的冬季篇亦开始接受登记了，来信请寄"三栖人档案库"，OK！



サムライスピリッツ4コマ決定版其ノ弐
1994年 表紙
(B:2048×1536pixel)

都筑和彦笔下，不，键盘下的娜可露露

责编/H・MAN

北京三和电器店(北京三和游戏一族游戏专卖店)
北京第五体育运动学校无线电维修部(北京圣达游戏专卖店)
联合举办

首届"圣和杯"全国家用游戏机格斗大赛



比赛内容: 世嘉土星 3D 格斗游戏"VR 战士Ⅱ"

比赛时间: 1997 年 1 月底或 2 月初(寒假期间的周六、周日)

比赛地点: 北京市宣武区文化馆

比赛方法: 1、采取分组单循环淘汰制;2、每位参赛选手一固定游戏人物,从初赛至决赛,中途不许更换至比赛结束;3、比赛手柄统一采用 A、B、C、X、Y、Z 制;4、每对选手共比赛三场,每场采用五局三胜制。

报名时间: 1996 年 10 月 1 日—1996 年 12 月 31 日

报名地点: 1、北京三和电器店<北京三和游戏一族游戏专卖店>(北京市宣武区槐柏树街宣武艺园北门旁,可乘 44、48、25、45、特 2 及地铁在长椿街站下车,乘 61、38 路汽车在槐柏树站下)

2、北京圣达游戏专卖店(乘 201、6、46、122、42、410、50、917、109 路汽车在甘石桥站下车西侧路北 200 米)广外医院对面。

3、北京三和游戏一族邮购部(北京市宣武区枣林西里 7-3-602 室,邮编 100053,只限于外地选手来函报名)。

报名须知: 1、报名费:人民币 100 元整;2、1 寸免冠照片 2 张;3、外地选手请注明姓名、性别、年龄、工作单位(或学校名称)联系地址及电话、邮编。

奖品: 一等奖 1 名　日本原装土星游戏机一台或原装解码器及记忆卡各一个

二等奖 2 名　日本原装土星手柄及记忆卡各一个

三等奖 3 名　日本原装土星手柄一个

纪念奖:凡参赛选手均赠土星游戏光盘一张

注:本比赛全部过程由北京市宣武区公证处监督进行,以示公证。

咨询电话:63043338　63481669　　联系人:刘晓东　刘长英

★请 上海 高卫民 珠海 胡世斌 速与本店电话联系

欢迎参与
欢迎献计献策

街皇光碟游戏座、街皇 SG 卡座——街机新作

街皇 SG 卡座推出以来,行销全国。如今又推出第三代 SG 卡座及光碟游戏座,其性能再度领先同类产品。尤其是光碟游戏座,又采用一体化设计,将土星机或索尼机及转接版放置于一个街皇机箱内,仅露金手指在外,从而实现了别人没有的全保护功能。游戏机房长久效益得到保证。

两产品基本功能如下:

1、投币有屏幕显示,另加音响提示并有查帐显示;
2、内藏所有计命解码程序,更换游戏只须调整相应的游戏序号;
3、自动识别游戏进程,辨别输赢,有存币而不吃币;
4、RGB 信号放大输出色彩更鲜艳。内置手柄电路无须改线。28 脚金手指全兼容现有机台;
5、有通用计时选择,可调 1—30 分钟/币,具时间显示;
6、游戏难度、速度,对打人数由打码开关调定;
7、每边六键设计,启动键无须独立;
8、过压保护,反接保护,一体化设地,全面防护。

如此强大功能,价格却十分低廉。街皇 SG 卡座三代零售 1080.00,光碟游戏座 1080.00,(未计主机);批发价面议。诚征各地代理。欢迎来电来函欢迎选购。另有大幅游戏彩图 6000 张,付 5 元可得一份。68000 资料交流。

地址:深圳市宝安 41 区 11 号 1 门六楼　邮编:518101
电话:0755-7894448(传真)手机:0755-9180102
通信地址:深圳市怡景花园荷香阁 B1 卓边光
邮编:518003　帐号:深圳建行航空办　0432650277

深圳市街皇电子有限公司

南京 世家游戏机商店 兴达游戏机商店 连锁

原装博士 7 代+日版(含制转)+双手柄+双线火牛全套 1650 元,进口世家机(双手柄)320 元,索尼 PS 机 1900 元/套,土星机 1700 元/套,G·B 手掌机 350 元,G·G 彩色手掌机 790 元,3DO、NEO、超任光碟机及 64 位游戏机保证低价销售,供应各类游戏机新软件及周边设备。代客拷贝超任游戏,每片 1 元,批发优质高密 1.44M 彩盘每片 1.70 元(50 片起售),长期办理游戏卡以旧换新、出租业务。

★承接各类机种改接街机业务,专业人员修理各种进口游戏机,质量保证,价格合理。

★以华东地区低价批发各类游戏机、卡及光碟,量大更优,并办理邮购业务。(邮费自理)。

欢迎来函、来电垂询。

地址: ①南京市中央门韶山路 104-25 号(南京商厦旁,向东 50 米,不过铁道)　邮编:210037
电话:025-5612618　陈强　徐小姐
②南京市夫子庙瞻园路、来燕桥头 2 号亭,兴达商店
电话 025-2248772　范先生
批发热线:025-9048562　图文传真:025-2212108
邮购部:南京市建康路邮局 01 号信箱(收)。

蓦然回首

"人间五十年"之六

跟你谈谈

文/一心

编者按：本栏目自开办以来，一直深受SLG迷们的喜爱，除对我们表示大力支持外，也来信提出许多问题，但由于版面问题（总也不能争取到更多），未能将早已做好的问答登出来。这次只好忍痛将在手中越压越多的优秀文章停上一期，给来信的玩友一个"说法"。也欢迎更多的玩友参与，还是那句话：凡对日本战国游戏或历史有任何疑问者均可在此得到满意的答复。

《太平记》是否属于日本战国的SLG？

广西　欧阳栩铭

不是。《太平记》记述的是日本南北朝时代的战争，南北朝时代与战国时代是两个并列的时间段。南北朝动乱最终为足利一方取胜，足利尊氏建立了室町幕府；到了战国时代，将军足利家失去了实力，室町幕府到了足利义昭时最终灭亡。

能否介绍独眼龙伊达政宗的身世？

上海　凌炜、陆永炜、蒋剑　苏州　茆巍　武汉　何顺　南京　金挺、李翔　台州　阮霁阳　广西　欧阳栩铭等等

也许说出来大家还不相信，仔细看看MD游戏《天下统一》吧，封面上那个武将就是伊达政宗。"独眼"看不清楚，但是有些夸张的长月盔也是他的特征。确切的说，那个形象是青叶城旧址的伊达政宗铜像。伊达政宗幼名梵天丸，生于永禄十年（1567），伊达晴宗之孙、伊达辉宗之子，仙台藩和宇和岛藩两个江户时代"藩"的藩祖。十一岁元服，天正十二年（1584）由父亲让位，十八岁继任家督，次年天正十三年便统一仙道七郡，也许是仅次于五名将的战国第二流武将中最有名的。

五大老指谁？五奉行指谁？　常州　朱勇

五大老指的是德川家康、前田利家、毛利辉元、小早川隆景、宇喜多秀家。小早川死后，由上杉景胜替补。五奉行指的是前田玄以、浅野长政、增田长盛、石田三成、长束正家。

织田、丰臣、德川到底是谁真正统一了日本，彻底结束了战国？　重庆　罗喻雄等

织田信长结束了战国时代，丰臣秀吉统一了日本，德川家康建立了江户幕府。

关原之战是怎么回事？

苏州　茆巍　重庆　罗喻雄

天正十八年（1590）丰臣秀长没，庆长三年（1598）丰臣秀吉没，庆长四年前田利家没，丰臣家的政权就落到了位于五大老之首的德川家康手中。秀吉的近侍石田三成以"为了幼主秀赖"为口号，联合一部分大名意图击败德川家而发动的战争。于庆长五年（1600），由宇喜多秀家率领的四万大军攻陷一千八百人、由鸟居元忠据守的伏见城开始。关原之战不但在关原主战场发生了决战，全国各地也有战斗，因此确切地说关原之战是一个时间段，而非特指一场战斗。关原之战以石田三成、小西行长的西军失败而告终。

松平信康是否因谋叛而被其父德川家康所诛？

武汉　何顺

很难回答这个问题，但是可以说松平信康是因谋叛的罪名而被杀的。依当时的局势来说，很明显最大的可能是织田信长想以此激怒德川家康。

丰臣秀吉定都桃山，桃山到底在哪一国？

苏州　茆巍　上海　陆永炜等

一般地，把战国时代（1467－1573）之后到1603年江户幕府建立称为安土桃山时代。安土指织田信长的居城安土城，桃山指丰臣秀吉的居城伏见城。在《信长的野望》系列的《武将风云录》、《霸王传》、《天翔记》中都提到了织田信长筑安土城，在两代《太阁立志传》中都提到筑安土城与大坂城，可见这些事件的重大。天正四年（1576），织田信长筑安土城，以华丽、高大以及地理位置来表示自己的地位。天正十年，本能寺之变后秀吉接替了信长的位置。天正十一年（1583），秀吉开始建造比安土城更高大的大坂城。不用说，这当然是为了显示比信长更高的地位。因此在秀赖降生以后，秀吉说："把大坂城送给秀赖"，实际上是一件非常非常贵重的礼物。也正因为如此，秀吉以后的居城没有造得更高。但是伏见城同安土城一样，都没有被保存至今。读过中学《世界历史》的同学不妨回忆一下，有没有这样一道填空：日本明治维新时期，新政府军在______击败了德川的幕府军。答案是伏见和鸟羽。正是在伏见、鸟羽的这场战斗，使伏见城在战火中被烧毁了，烧毁以后的伏见（在东京都附近）被种上了桃树，因此被称为桃山。现在的桃山（伏见）城是仿造当时的式样重建的。有机会到日本去的话，不妨去看看。地址如下：京都市伏见区桃山町大藏；还有重建的安土城：滋贺县蒲生郡安土町安土山；及名城大阪：大阪市东区马场町。再补充一句：请读者注意，大阪在明治维新之前称为大坂，虽然为同一读音，但是别马虎。

战国三夫人是指谁？　福州　本愿寺光佑

是指弥弥、奇媒、淀。

贵栏目曾在今年第五期中说，某某正成是二百年前楠木正成转世，这样说有点儿不负责任，其实某某正成并非细川正成，而是毛利元就的第三子吉川元春的继承人吉川正成。

上海　曾月

如果有人说，三国时某武将武力等同于吕布、智力等同于诸葛亮，而此人却默默无闻，不是很可笑吗？吉川元春是毛利元就的次子，吉川正成既然如你所说的是元春的继承人，那么他可能是任何人的儿子，但决不是吉川家的儿子。《天下统一》中的继承人是为了弥补武将寿命的缺憾而设置的。只要武将病死或隐居，游戏可能会安排一名继承人来继承该武将的兵、铁炮，并同时沿用武将的姓。《天下统一》中，用情报的方式是看不出敌将军政能力的。因此为了避免引起混乱，这些虚构的继承人的能力是真实的。意思是说他们的能力是某真实武将的数值，并且沿用真实武将的名，以求一目了然。但是这些虚构武将，不会在同门中随便指定，因为那会变成两个只有年龄不同的武将，也不会是大名。所以，细川正成肯定不是细川家的孩子，也不能咬定是吉川家的人。由于此人的作战能力与军神上杉谦信相同，却不见他领兵打过仗（哪场战役？），也不是名剑客；此人的政治影响力比起秀吉、信玄还要高，却没见过他做的事比起那两个人更出色（做过什么了不起的事？）。因此笔者认为，应把他（某某正成）看作另外一个时代的人物、楠木正成的转世，才能解释（游戏中没有忍者，因此可以排除服部正成）。

为何称织田信长为"第六天魔王"？

广东　丰臣秀龙　上海　陶捷等

织田信长自称为第六天魔王，是为了公开与佛教势不两立的决心。可惜笔者不懂佛教，无法说明为何"第六天魔王"能那么刺激佛教徒，还望高人指点。

①日本在源平合战以前由谁控制？
②《忍者武雷传说》中的信长指谁？
③"凑川合战"之凑川今在何处？

上海　陆永炜

①由藤原氏控制。

②《忍者武雷传说》中的人物、国名、事件都是虚构的（这一点很显然），但信长意指织田信长。

③兵库县神户市生田区多闻通。

①丰臣秀吉征九州时岛津义久身着墨衣前往投降，此后是否让位于弟义弘？
②解释一下"天文之乱"。
③请讲一下"中岳七条枪"。　杭州　吴晓斌

①是。让位的时间是天正二十年（1592）。

②问这个问题，是不是笔误？是不是想问"应仁之乱"？"天文之乱"确实有，但是并不能算有名。天文之乱指天文十一年伊达政宗曾祖父稙宗与祖父晴宗为了家督的位置而发生的动荡，最后伊达晴宗胜出。

③还是称"贱岳七条枪"比较顺耳，是指丰臣秀吉与柴田胜家的贱岳之战中立大功的几个勇将。虽称七条枪，实际上是九个人，别忘了。他们是：加藤清正、福岛正则加藤嘉明、胁坂安治、片桐且元、平野长泰、糟屋武则、樱井左吉、石川长松。

责编/北尤

北京腾达游戏

以低价格为广大闯关族服务

△各种次世代机及其软件

△世嘉、超任机及其软件，品种齐全(超任盘每张 3 元，带节目)

土星 2200 元(手柄，电源，正版盘)

索尼 PS2200 元(不须引导)

本店除以服务项目外，还办有换卡，换盘，二手货代表及邮购业务

(邮购价格电话咨询)

地址:北京市宣武区虎坊桥五道街 15 号

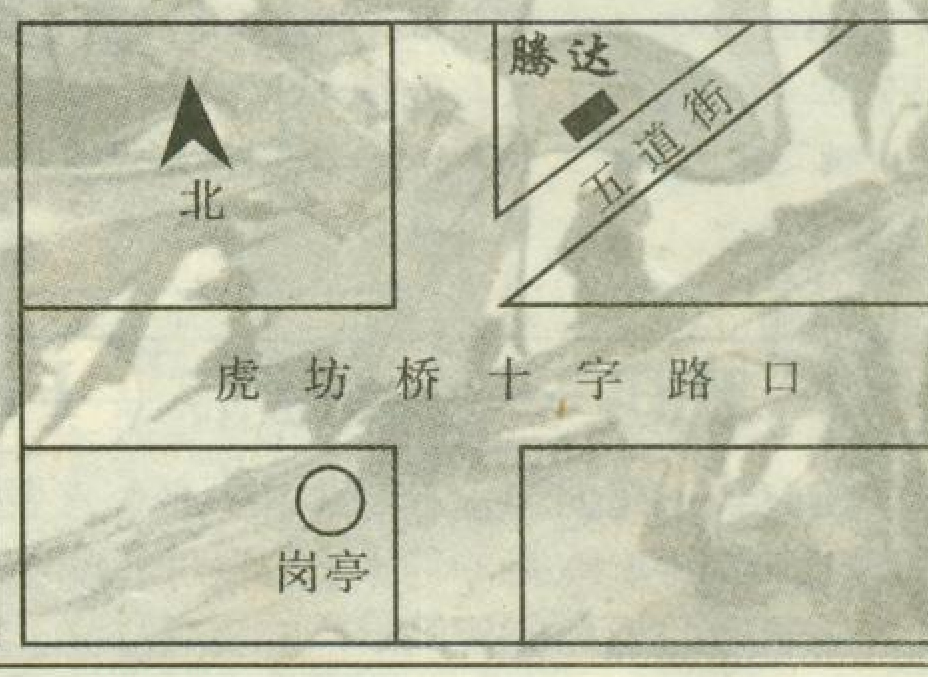
邮编:100050

电话:(010)63529702

B P:126 呼 58079

联系人:杨诺宾

注:可乘 6 路、50 路、53 路、102 路、105 路、23 路、15 路 14 路、25 路、45 路到虎坊桥站下车。



华宇光碟电脑板

——适合中国国情的电脑板

节目品种多、新节目推出速度快、价格低廉、计命效果好

华宇光碟电脑板是由本所所长姜建宇博士亲自主持研制的光碟街机转换系统，完善的硬件设计，丰富的节目软件，优质的售后服务，使得本产品一经问世，就深受广大用户的欢迎，畅销全国各地。

★华宇 HYSS 土星街机光碟电脑板(30 余种)

★华宇 HYSS 索尼街机光碟电脑板(20 余种)

★华宇街机卡座四代(用世嘉卡)

产品特点:

(1) HYSS、HYPS 光碟电脑板是与日本世嘉土星和日本索尼光碟游戏机相配，安装时无需拆改光碟机，只需将华宇光碟电脑板的三根电缆插头插入光碟机的 1P、2P 及 RGB 插口就可以了，换节目只需换光碟及解码程式。

(2)同街机电脑板一样，直接插入街机 28 插座，通电及可使用。

(3)具有投币计命，计时双重功能，采用计命时，可象街机电脑板一样使用，采用计时时，每币时间可从 1 分到 64 分任意可调。

(4)游戏的难度、速度、人数、时间等与街机电脑板一样由拨码开关设定。

(5)投币有提示音，投币后音量放大，无人玩时音量自动降低。

(6)节目品种多，更换便宜。如土星的 VR 战士二代，索尼的铁拳二代等优秀节目都可以以低廉的价格玩到。

(7)电脑板反插不会烧板。

华宇所提醒各位用户购买了其他厂商类似产品无法使用的，换本所产品补 600 元。

HYSS 光碟电脑板　800 元/片　全套　2600 元(含土星机)

HYPS 光碟电脑板　950 元/片　全套　2700 元(含 PS 机)

HY 土星枪机板(计命，不改枪)　1200 元/片

原装土星枪 450 元　含碟　800 元

HYSG 卡式电脑板(世嘉卡)950 元/套

特快专递　板　30 元/片　全套 60 元

特价销售土星银碟直放 IC 板(加装后放银碟无需引导)　430 元/片

特价销售 PS 银碟直放 IC(加装后放银碟无需引导)　70 元/片

本所长年有售，办理邮购，价格优惠，欢迎经销，欢迎来人、来函、来电联系。

邮购地址:四川省永川市青城路 190 华宇电子研究所

邮编:632162　联系人:姜卫东

电话:(0814)868261　877353　867990

传真:(0814)868261

成都华峰电脑公司

为庆祝我部广州分部成立，特对全国广大游戏玩家大酬宾

品名	配	置	酬宾价	邮费
任天堂 64 位机	两卡、	原装手掣、电源	3750 元	100 元
土星主机	1 张原版碟	原装手掣、电源	1900 元	80 元
索尼主机	可直玩普碟	原装手掣、电源	1930 元	80 元
3DO 主机		原装手掣、电源	1450 元	80 元
SNK－CD 机	1 张原版碟	原装手掣、电源	2250 元	80 元
SNK－CD 机(倍速、新型)	1 张原版碟	原装手掣、电源	3280 元	80 元
超任博士 7 磁碟机(32M)		原装手掣、电源	1800 元	80 元
任天堂 GAME BOY 主机			350 元	25 元
超任光碟机	全套碟	电源	1550 元	100 元
超任美版主机		原装手掣、电源	820 元	60 元
博士 7 磁碟机			930 元	60 元
土星 VCD 解压卡			1300 元	25 元
土星三型魔奇强棒	可用于普通碟亦可配接记忆卡		350 元	15 元
土星魔奇强棒配套记忆卡			240 元	15 元
各种 GAME BOY 游戏卡				
空白磁盘(50 片起)			2 元	
拷贝超任游戏(带盘)			4 元	
土星普碟(5 张起邮)			48 元	20 元
索尼普碟(5 张起邮)			32 元	20 元
土星、索尼街机转换板	计时、计命均可		900 元	50 元
超任游戏目录			5 元	1 元
土星、索尼游戏目录			2 元	1 元

由于品种多，未能尽述，备有详细价目表，函索(写好回信快件信贴上 1 元邮票)即寄。
提供 3DO、土星、索尼、SNK 各种游戏软件
各种游戏机上门客户必须付加 50% 邮费

地址:成都市人民中路二段 51 号
新 29 号
电话:(028)6746558－6936
电话:(028)6753488
传呼:127－0091108
传真:(028)7763605
邮编:610031　联系人:王莉

地址:广州市西堤二马路 8 号
南太日用工业品批发市 A012－2 档
电话:(0)1392262951 传真:(020)81870668
(020)81886847 转 A012－2 档
传呼:95959－30058
(长途台)86664888－30058
邮编:510130　联系人:蔡杰峰

秘技天地 方偏技秘

MJ JI TIAN DI

编者按：随着次世代机在国内普及量的增加，风马也不能视而不见，服合读者的需要才是栏目生存的必要，因此从本期起也开始刊登关于次世代主机的秘技，但比例我会视玩友们的要求而定，尽量能让大家满意吧！

另，关于"风马"为什么容易误为"疯马"，最近我在玩友的来信中得到了一种解释：据说如果在名词"马"字前加形容词的话，"风"很容易被误为"疯"；因此，建议改名为"马风"，进而可以变成"马蜂"，谁写错就去蜇谁；最后还可以进化至究极职业"蜂王"，据说样子会很"酷"！这算是个好例吧！"马风"据说进而还可以变成"麻风"，谁写错的话，就回封信将病传染他?！这是个极恶例！此外，恶例还有疯马、病马、缝马等，并据传狂风之夜，我就会变成马（还有可能是驴），到街上狂奔！啊——！你可听见我在惨叫……

●秘技

SS THOR——精灵王纪传 FP 7

与同伴一起游戏：在游戏中按Z键，在更换武器的画面中同时按1P手柄的X与L两键，这样就会有一个半透明的利昂出现，并可以用2P手柄来控制。

反复打关底：在收火精灵时，将BOSS森皮打败，召唤出水精灵并进入精灵的部屋中将两个火炬中的火灭掉；回到打关底的地方，BOSS森皮又会出现，可再打败它得EXP；再用火精灵将火炬点燃，再用水精灵灭掉，反复可获得许多EXP。

SS VR战士Kids FP 6

选择DURAL法：在选人画面中，先将光标移至AKIRA处，顺序输入下上右左A，即可选出最终首脑DURAL，而2P选的话，顺序按下上左右A便可以了。

透明头的DURAL：先选出DURAL，在选择"NORMAL"或"Kids"时，按住C再决定就能让DURAL的头变得透明。

主视点游戏：只要在选人之前按住L、R两键再决定，游戏中你所控制的人就会变成透明的，你就能体验主视点格斗的感觉了。

PS '95格斗之王 FP 7

不看胜利演示：在OPTION中，同时按L1、L2、R1、R2四键，在CONFIGURATION中就会多出一项WON DEMO，它是控制胜利演示画面的开关。

选择两位关底：在选择是否重新组队时选"YES"，然后将以下四个键组合顺序输入（注意每组要同时按）：上+○，右+□，左+X，下+△；这样即可使用草雉柴舟和卢卡尔了。

PS TOTAL NBA '96 FP 6

选择全明星队：在EXHIBITION模式中，顺序输入R1、R1、R2、R2、L1、L2，就会多出一项ALL STAR，可以选择94～96两上赛季中的多支全明星队。

SFC 财宝猎人G FP 4

教会中的隐藏秘宝：レクル町的教会中，在神台右侧的两个紧靠在一起的石柱后有一条隐藏的通道，穿过它可到另一间屋中，里面的宝箱中有一能在战斗中自动回复HP的宝物"プロテクトリング"。

SFC 鲁多拉秘宝 FP 4

教会中的隐藏事件：在リザ之章的第四天，做定期船去ダヌルフ町，从武人之路走出镇外再进入镇中。当日食发生时，朝镇西南方的桥走，通过去クリユーヌ城的桥向东走；在日食还没结束前，向东来到一座小教会中，让迪恩（デユーン）去偷盗女神像，这时会有人发现并问这样的问题："教會の人間か?"，这时有两种回答：当回答："ええ，そうよ!!"时可得到1000钱，当回答："いいえ，ちがいます。"时可得到能让ガーライル装备的强力武器"ストラグル"。

SFC 圣战的系谱 FP 4

亚当的决意：在第五章开始，让アーダン从ザクソン城走到南边山崖尖端的左侧一格，他就会发生恋爱、婚姻的自我感慨。之后，他的SKL值即可上升5点。

亚当的好运：在第二章的ハイライン城南边的半岛尖端处，让无恋人状态的アーダン走到尖端并待机，这时就会拾到一个特殊的宝物（ついげきリング），装备它可以增加追击这项个人技巧，但还是给移动力高的角色装备比较好。

三角恋爱：让レヴィン、フュリー和シルヴィア三人在无恋人的状态下进入第四章，一开始便让フュリー和シルヴィア走到一起，她们俩就会因利丈而发生口角。

兵士的独言：在第二章アンフォニー城制压之战中，让キュアン或シグルト这种走得快的部队走到エバンス城北面山道中士兵的右侧待机，这位士兵就会自言自语。

●偏方

ARC '95格斗之王 FP 4

八神庵的无限连杀：葵花击中对手后，在第三招未发之前+向前重脚，将对手击向空中+葵花+向前重脚……，依此类推，无限循环，可将对手从屏幕的一边击至另一边，若追求更好的视觉效果，可以在最后一击使用百式鬼燃烧，便可以看见八神翩翩起舞的样子。

草雉京的无限连杀：回避攻击（此招甚为关键，一定要击中对手）(?)+七十五式改+七十五式改……，如此无限连击，可将对手轻易解决，此招难度较大，时间要掌握得恰到好处。

上海　王广友

草雉京的无限连杀：（注：此技为上技的"同位素"，究

竟哪招好使，请玩友们自行实验），跳跃C+站立C+↓↘→D×2+↓↘→B+↓↘→D+↓↘→B+↓↘→D……，反复轻脚、重脚配合，可将对手活活打死，而且无需在版边。

上海　陈羲宏

ARC　'96格斗之王　FP 4

坂崎良的一击必杀：猛虎雷神刚(↓↙←·A或C)+极限流连舞拳（接近←↙↓↘→·C）+龙虎乱舞(↓↘→↘↓↙←·C)，全部击中后，对手必死。

草雉京的无限连杀：毒咬(↓↘→·A或C×3)，第三下未击中前，紧跟连续数个七十五式改，类似于《'95》中，可将对手一击致死。

上海　王广友

（编者按：格斗王哟，你先赞我乃"风华正茂，一马当先"，后又说我乃"嘴上厉害，手上稀松的撬边客"，真是高深莫测的脾气呀！不过，秘技还真不错，我编这期稿子时，还未玩过《'96》呢。你自称的"格斗王"到底是格斗界中的王者呢，还是格斗界中姓王的、类似于剪刀张之类呢？我想，这个问题还是用你下次更高水平的来稿来证明吧！）

ARC　'95格斗之王　FP 6

特瑞的变招：当特瑞使用重火焰冲拳时(↓↙←+C)，在他还未冲出、刚举起双手时，迅速输入轻火焰冲拳(↓↙←+A)的指令，就能让他以轻火焰冲拳的速度使出重火焰冲拳的射程和威力；反之亦可。

不知火舞的空中超杀：在满足发出地面超杀的条件下，跳起后按住A键，然后发出→↙→BC，即可发出空中超杀。注意，要先按B再按C，多练习找感觉。此招难度极高，但确实可以发出。

上海　陈羲宏

MD　七喜小子Fido Dido　FP 7

选关密码：

第2关	ALLISFAIR－－－
第3关	SOFTWAREWOLF
第4关	BONETOPICK－－
第5关	FEAROFFLYING
第6关	SINCORSWIM－－
第7关	YIPPEEAYEAY－

云南昆明　郭棣

MD　梦幻模拟战Ⅱ　FP 3

巧用幻兽的魔法：召唤使召唤出的幻兽所拥有的魔法是会随着战斗随机变化的，只要己方角色或佣兵向敌发动直接攻击(除去用魔法伤敌)，幻兽的魔法会随之改变，会拥有地震(**アースクエイク**)、轰炸(**メテオ**)、空间(**テルポート**)等魔法，其中以空间魔法**テルポート**最有用。以笔者经验，装备了饰品**アウローラ**(可在?4关购入或第19话入手)所召唤出的幻兽拥有空间魔法的可能性较大。如果在战斗中给己方成员配备远程弓兵，那更加容易操作，轻易就可试出空间魔法。笔者曾用此法在第一话敌将巴尔特未有任何举动前将其消灭，而且由于空间魔法对NPC友军也有效，故可用于救人、取宝等，如第6话有一块魔导石藏在左上村民所在的位置，不把它们移开，则很难取得。另外，第11话(火焰中的战斗)中，敌魔导师团长伊克威尔德会出现并放起大火，用魔兽的空间魔法可在其放火前将其打败，便结果如何呢？(恕我卖个关子)总之，如能善用幻兽的魔法，会使你拥有更大的成功感。注：海恩是成为召唤使的最佳人选，饰品**アウローラ**在第19话的位置是(12,30)。

上海　马凌云

（编者按："卖关子"实在不是什么好习惯，游戏中尤是。）

MD　真人快打Ⅲ　FP 4

SHEEVA的七连击：紧贴对方，按住前迅速按高拳、高拳、低拳、低腿、高腿、低腿、后+高腿，这招可使对方损失41%的体力，是所有选手的连击技中最有威力的，掌握好的话便可轻易爆机。

福建漳州　郑哲辉

MD　梦幻模拟战Ⅱ　FP 5

美塞亚剑的作用："メサイヤンソード"是可以使经验值增加一倍的武器。如果在隐藏版面?1让欲练级的两名指挥官配备此剑，饰品配带皇冠，佣兵配置为250P的远程弓兵，再将他二人配置在两翼就可以了。这样战斗时每杀死一名兑贵至少可以使LV上升1，而且结束战斗的速度非常快(笔者最高纪度为TURN2结束战斗)，每次均可得将近2万的Points，利用选版密技反复进行可使七名指挥官迅速达到最强。

吉林白城　张扬

SFC　鲁多拉秘宝　FP 2

强化言灵法：在游戏中很多言灵在初得到时是不强的，其实只要在前面加上"**メガ**"二字就可使威力大大提高，但对大部分辅助言灵是无效的。此外还有很多用在末尾的字，如"**ナ**"、"**ルス**"、"**トーム**"、"**レクス**"、"**ティーオ**"、"**ムル**"、"**ランデ**"、"**ナテース**"等，有的可加强攻击言灵的威力，有的可由单体攻击变为全体攻击，都是很有效的，但MP消耗也会增多。

吉林白城　张扬

（编者按：哇，把这么好的秘技告诉玩友们，你可真是守不住秘技呀，这从你的名字上就可看出来……，哈，开个玩笑！你的问题也真是够多够难，我就拣个有代表性的，征解吧！请告诉这位玩友，《梦幻之星Ⅳ》中全部十五种组合技，尤其是《'94典藏本》中图片上那一种！其实有一部分以前本栏目刊登过了。）

GB　热斗　'95格斗之王　FP 5

娜可露露的实用招式：HARD难度中用组队模式通关后，在"You are No.1"字样后静待几秒后，娜可露露就会出现并向你挑战，打赢她后，她就会告诉你她的出招方法。但经笔者验证，还有两招被漏掉了：一是跳跃中↓↘→+B，另一个是跳跃中↓↙←+B。这两招均为较实用的招式。

哈尔滨　王智

GB　热斗　斗神传　FP 4

简易出招法：只要同时按AB键并配合方向键的不同方向，就可以轻易使出每个角色的必杀技。如EIJI的裂空斩(↓↘→+B)可用→+AB发出，流星脚(空中↓↙←+A)可用空中AB发出等。

BOSS就会向你挑战，他们分别是GAIA Ⅱ和SHO！

哈尔滨　王智

（编者按：好象樱木花道的天才GAME发烧友，没想到你也有

问题呀！还挺多呢，真是个问题儿呀！我虽没时间给你去查，但代你问问全国的玩友吧！①《热斗'95格斗之王》中哈迪兰在能量未满和体力充足的情况下使出的酷似超杀雷电闪光拳的那招怎样出？②在《热斗　斗神传》中在厂商标志处按三下SELECT，得到的是怎样的秘技及全部人物的全部超杀怎样出？有读者建议本栏目也命题，但我觉得实在有些难，就先拿这位天才碰的"壁"试试玩友们的能力吧！而今后凡命题秘技和解决玩友的疑难，均有优先刊登权。回答上述问题即可以直接写给编辑部，也可以写信给这位王智玩友，地址为：哈尔滨市动力区幸福路19号新立五金商店，150040。好，先感谢愿合作的各位！）

FC 封神榜 FP 7

只打一仗就升级：在出现开始游戏和选择进度时，按住上和SELECT键，然后再同时按下START和单发A、B键开始游戏，如听到一段特别的音乐，就说明成功。在游戏中按一下SELECT键，人物即具有穿墙、入地、下海、过山的能力，而有不会遇到怪物（BOSS除外），若这时再按一下SELECT键，则这些功能即告解除。这样，当遇上怪物或BOSS时，只要按一下START键，就会自动取胜；而在行走时按一下START键，则可加满HP和将经验值加至离升级只差1，所以只打一仗即可升级。

南京　华焰

（编者按：此技乃华玩友对今年第6期中同名秘技的纠正，对于华玩友的严谨态度，风马表示钦佩！）

FC 大战略 FP 6

音乐选择法：在选择红蓝军的画面中，同时按SELECT和B键，即可。

进入超级战争模式：在选择存盘时，按上或下或左或右或B或SELECT后，再按A即可。（按：写得太不明确了。）

观看结局法：双方均由游戏者控制，只要开始游戏后，不生产任何部队，连续选择四次"本回移动结束"（即双方各两次），即可观看。

南京　华焰

FC 天使之翼Ⅱ FP 7

奇怪的球场：当大空翼学会超级二过一的技术时，让他带球到对方底线处，在对方球门上方五格之处，使用超级二过一，这时会发现大空翼会在己方门前五格处出现。

河北张家口　王冠

FC 冒险岛Ⅱ FP 2

得到钥匙后的四种情况：A－跳十几个弹簧床，每个弹簧床之间都有一个水果，到尽头是一个大肉。B－跳十几个弹簧床，每个弹簧床之间也有一个水果，还有一把石锤和四个恐龙任挑，若要跳到尽头，需按住B键跳。C－母恐龙送一个小恐龙，当机会少的时候会送一个1UP、3UP或5UP；D－跳关，大翼龙会带主人公飞至下一大关。

游戏中的隐藏蛋及要点：

1－2:在第一个青蛙前的两块石头中间有一把钥匙(D)。

1－3:洞口倒数第二个阶梯有一把钥匙(C)。此处为续关的关键

1－4:第一个阶梯的左边有一把钥匙(A)。

1－7:第一个蛋不能碰，因为是吸血精。

1－8:第八棵大树脚下有一把钥匙（B）。在此处关头有一黑桃龙；拿到后，在钥匙处也有黑桃龙，下来后故意死掉，只需如此反复6次便可加至极限9个黑桃龙。

2－1:第一个陷井处的一只乌鸦有一个蛋。

2－2:此关一定要坐龙，上坡后的第一个苹果要慢点才吃，因为有一个快猫从后面冲来；下坡后第一棵大树脚下有一把钥匙（A）；最后一只乌鸦有蛋，快猫过后的第一块石头用龙打碎得1UP。

2－4:此关一定要坐可以打碎石块的龙，第3条喷火蛇前面的石块有1UP。

2－5:下到一个凹处的左边有一个钥匙(C)。

2－6:右边岩壁有2个蛋。

2－7:第一个苹果往回一点的那座山有一把钥匙(A)，最后一只乌鸦有一个蛋。

2－8:最先出现的两条鱼中上面的那条有块大肉。

2－9:同2－8一样。

3－2:第三块凸石左边有钥匙(C)。

3－3:上第二个坡时，注意后面的快猫。

3－4:此关一定要坐龙，第二个陷井边有一把钥匙(D)，若不跳关，过陷井后的第一块石头有1UP。

3－5:第四堆火后面有一把钥匙(C)。

3－10:最后一条火蛇前有一把钥匙(A)。

4－2:此关要注意快猫。

4－5:第一个凹处有一把钥匙(C)。

4－7:第一座山的前面的石块有1UP，坐龙。

4－8:第五只乌鸦有蛋，最后的两堆火中间有一把钥匙(A)。

5－3:第六个土坡有一把钥匙(D)。

5－4:注意快猫，第三个凸石处有一把钥匙(B)。

5－8:下第四个坡后的第一只乌鸦有蛋。

5－9:第二个凸石上有一把钥匙(C)。

6－1:第三只乌鸦有蛋。

6－3:第一只乌鸦有蛋。

6－6:注意快猫，第三个坡有钥匙(A)。

6－8:第四弹簧边的凹处有钥匙(C)。

7－4:第一条火蛇前有一把钥匙(B)。

7－6:第二个土块前有一把钥匙(A)。

7－7:第一个陷井边有一只乌鸦有蛋，第3个陷井边的一块石头有1UP，坐龙。

8－6:注意快猫。

8－18:第3个小凸处钥匙(B)，注意鲸鱼。

选蛋秘诀：此卡每过一小关都可选一次蛋，可以得到1UP、2000分、1000分、500分、200分、100分和50分。以笔者的经验，通常选后面第2个、前面1－3个、倒数第1个得到1UP的机会较大，而且若是后面第2个是1UP，下一次再选它便又会是1UP，笔者曾经试过连续5次拿到1UP。

广东茂名　邹良毅

（编者按：嗨，雪马，还记得我于八月底给你写的信吗？名字和邮编可能写错了，那是在为并未见到你的信之前，从电话中听到的，你家人的口音……，你可要牢记我信上说的话哟。关于《吞食天地Ⅱ》那刘表宫殿中是有秘道的嘛，仔细找找吧！你所设想的第3条，正是我能做的，不过实用性也是有的。因为有《吞Ⅱ》攻略的《'94典藏本》已经加印，也许你已买到了吧！秘技不错，但稿子中的量词十分混乱，希望多加注意，仍希望你再投稿。）

底纹中的箭头是某位玩友认为应当这样读，对于他如此的理解，我只能说："……"。

THE KING OF THE FIGHTERS '96

机种:ARC	
类型:ACT	
厂商:SNK	
容量:362M	

'96 格斗之王

激烈的战斗再次展开……

上一次的失败与胜利已是一年前的事了

我们现在宣布新一届的异种格斗大会

再次开幕……

就在1996年……



藤堂香澄
合气道高手



死而复活的吉斯



麻宫雅典娜
具有超能力的







这些战士们

再次在这里集结



进行宿命
的对决！



✲本文部分资料由香港《GAME PLAYERS》杂志授权转载

新游戏系统大剖析

●再创 SNK 格斗游戏中角色最多的记录，共 27＋2 人，比《'95》还多三人。

●女性角色多达 9 人，是历届 SNK 格斗游戏中最多的，将 SNK 现代女性格斗家会聚一堂。

●独特的编队（TEAM EDIT）功能仍然保留，新增的一个队伍使角色的组合方式远远多于《'95》。

多种跳跃系统

在 KOF 96 中跳跃被分为四种：

小跳跃（轻按↖，↑，↗）

小跳跃就是像《真侍魂》,《RB 饿狼》里的小跳跃那样，主要作用是跳过对手的下段攻击后作反击之用，也可在中距离时突然使出，作奇袭之用。

中跳跃（蹲下后按↖，↑，↗）

小跳跃的加强版，跳得远而不高，带有残像，可作远至中距离的突进攻击用。

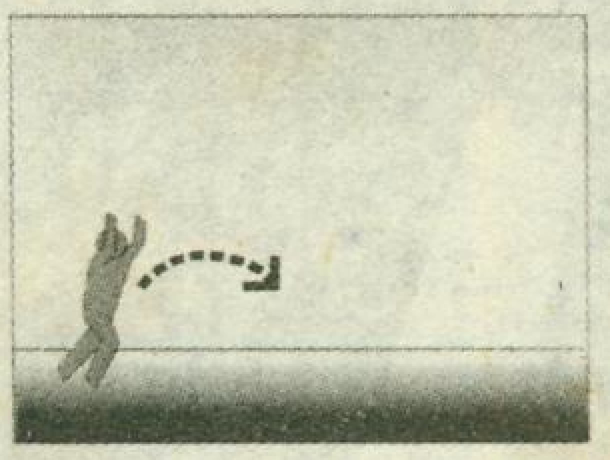
普通跳跃（长按↖，↑，↗）

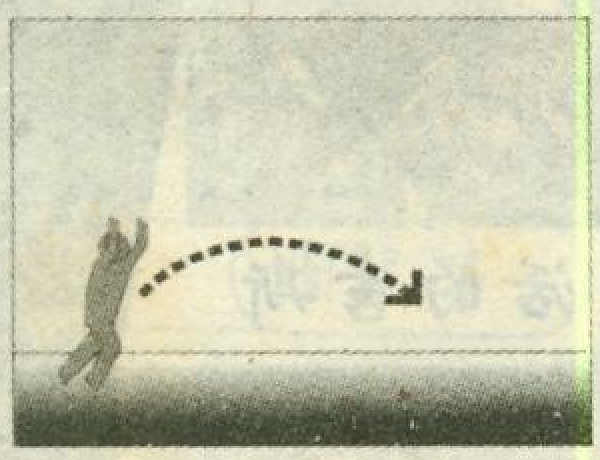
就是《KOF'95》一样的跳跃。

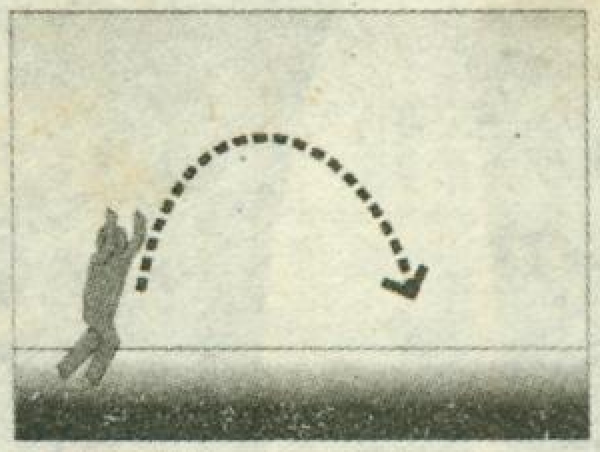
大跳跃（蹲下后长按↖，↑，↗）

中跳跃的加强版，跳得又高又远，和《'95》里的大跳跃相同，带有残像，可作远距离"跳波"攻击用，如用来逃走就更有用。

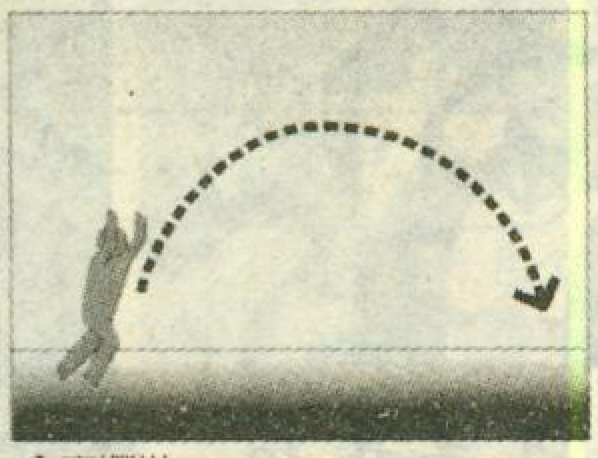
概括的说，就是在空中按的时间长，就能够跳得高；而蹲下后再跳跃就能够跳得远，并且带残像。







▲普通跳跃



▲大跳跃

回避系统

紧急回避

这次削除了"闪避"系统而以"紧急回避"取而代之

●AB 同时按是后紧急回避

●→＋AB 同时按是前紧急回避

在使出紧急回避时，角色会在地上滚前或滚后，在滚动中处于除了对手的投技外完全无敌的状态。紧急回避的作用，除了可突然拉远双方的距离外，更可在近身战时躲过对手的招式，滚动到其背后作突袭，因为当你回避完之后，对手仍处于招式的硬直时间内。





▲后紧急回避



▲前紧急回避

防御抵消紧急回避：

条件：能量槽呈"MAXIMUM"状态

●在防御瞬间按 A＋B 是防御抵消后紧急回避

●在防御瞬间按→＋A＋B 是防御抵消前紧急回避

倒下回避：

被打倒时，在着地的同时按 AB 键就可倒下回避，这个系统的好处是使玩者被击倒后不会躺倒在地上，而且可立即着地进行反攻。

☞特例：

大门五郎及克拉克两位投技高手同时按下 BCD 键仍可作出闪避动作。

攻防系统

空中防御：

在往后跳或垂直跳时在空中按防御方向即可进行空中防御。

破坏防御：

若一方连续攻击，而另一方只是单纯不断防御的话，防御方便会在防御中出现"GUARD CRUSH"（破坏防御）：即防御姿式被对手击破变成防御不能状态，攻方即可趁此时机攻击守方，好处是杜绝了一昧防御的"死挡派"。

投掷防御：当玩者被投掷时，只要在被投掷的瞬间立即按下 A，B，C，D 其中任一键，便可将对手格开，挣脱对手的投掷技，使自己免被投掷，但对于必杀投掷技是无法挣脱的。

援护攻击：

当自己的体力比对手少，并且在画面上可看到已方未被打败的队友时，若己方角色被对手打晕或被对手以投掷技中的"擒拿"技攻击，只要同时按下 ABC 键，己方队友便可能作出援护攻击。但援护攻击会因所选的角色性格的不同而分成三类：一定会作出援护攻击，1/2 机会作出援护攻击及绝不会作出援护攻击。故玩家在组队时请小心选人。

 ✲本文部分资料由香港《GAME PLAYERS》杂志授权转载

必杀技：



▲特瑞的上升击可以抵消防御并反击对手的攻击

在《'96》中，每位角色都至少有一种能抵消防御姿态反击对手的必杀技(如特瑞的上升击)，可以在防御对手攻击后立即输入必杀技的指令来抵消防御姿式反击对手。

超必杀技，MAXIMUM(最大)超必杀技

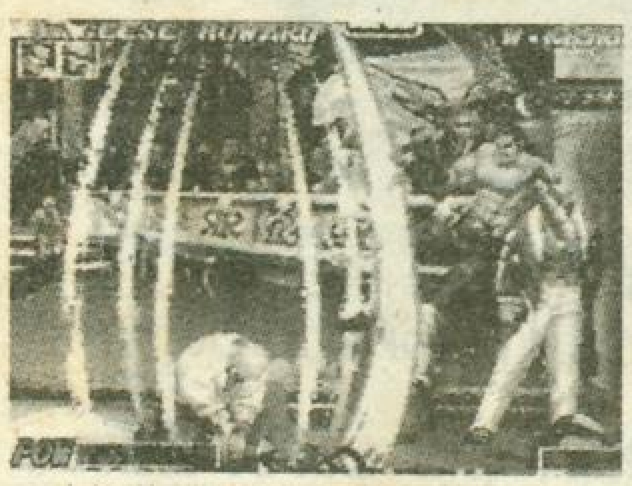
当气呈 MAXIMUM 状态或血槽变红时便可使出超必杀技，若同时具备这两个条件则可使出 MAXIMUM 超必杀技，MAXIMUM 超必杀技除了招式上与超必杀技有分别外，攻击力也会比超必杀技强（最明显的要数草雉的大蛇雉)，而在使出超必杀技或 MAXIMUM 超必杀技时，人物会先发出一下蓝色闪光，人物在闪光时是完全无敌的。而每人的“闪光无敌时间”的长短都各有不同。



▲草雉京的普通大蛇雉



▲草雉京的 MAXIMUM 大蛇雉



▲吉斯的普通斗气风暴



▲吉斯的 MAXIMUM 斗气风暴

必杀技之大变更

比起《'95》来，《'96》的招式系统作了大幅度改进，向着合理和简化发展，并且更便于记忆，总得说来有以下五类变更点。

●飞行道具威力大幅度减弱，并且有效距离也缩短（尤其是弱飞行道具)，使得近身肉搏战重要性增加。

●必杀技尽量向大众习惯出法统一。

如东丈超必杀技死亡旋风由→←↙↓↘・B+C变成玩家十分习惯的↓↘→↓↘→・A/C

●必杀技之间的内在联系增加，许多必杀技不仅可以单独使出，更可接续在其它必杀技后面简单使出。

如镇元斋的回转空突拳除了可单独使用外，还可接在醉管卷翁或望月醉后使出。

●原来只能用重攻击键使出的超必杀技变成用轻重攻击均可：

如草雉京的大蛇雉由↓↙←↙↓↘→・C变成↓↙←↙↓↘→・A/C。

●原需要输入指令后两个键一块按的超必杀技简化为只用一个键就可使出，并且同一队选手的超必杀技趋向统一，便于记忆。

如原女子格斗家队的坂崎由莉，回到龙虎之拳队后，其飞燕凤凰脚由→←→↘↓↙←・B+C简化为与良、罗伯特相似的↓↘→↘↓↙←・B/D。

最终 BOSS 的内幕

特别报导！

《'96》的幕后黑手不再是卢卡耳！

而是以下这两位……

CHIZUKU



▲是一名漂亮白衣女子，招式与草雉京有几分相似，他们之间有什么关系呢？

GOENITZ



▲是一名蓝衣男子，招式怪异，会变成一阵风进行空间移动。

目前的资料仅限于此，一旦有新的 BOSS 资料，我们将会及时为大家报导。

格斗之王格斗公式一览表

A－轻拳，B－轻腿，C－重拳，D－重腿

A+B是后紧急回避

→+A+B是前紧急回避

B+C是挑衅

C+D是超重击，可将对手一下击飞

近身→+C或D是投掷技

ABC同时按是储气

能量槽蓄满后会变成蓝色，并不断减少，减完后恢复成全空状态

当气呈 MAXIMUM 状态或血槽变红时可使出超必杀技，若同时具备这两条件则可使出 MAXIMUM 超必杀技

最后要介绍的就是

全27人格斗天书……

NOW LOADING……

注
・ 顺序按
\+ 同时按
/ 或
★ 超必杀技

责编/特工黄

✲本文部分资料由香港《GAME PLAYERS》杂志授权转载

主人公队

草雉京　大门五郎　二阶堂红丸

故事简介　草雉京纯粹为了要试招而参加了一个名为公式大会的比赛，却在街头赛中败给了一名谜之对手。为了雪耻，他便向 K.O.F 大会进军！

在一个茂盛又阴森的树林中有两股强劲的气在抗衡着。

其中一名男子穿着一件背后有太阳图案的学生外套，而他的对手却没入黑暗之中，看不清其容颜。

但是，穿学生外套的男子——草雉京在喘着气。“可，可恶～！这是什么家伙呀！”

草雉京用尽全身力气，使出了里百八式·大蛇雉。然而，他的对手竟用单手便将此招格开！

草雉京：“什么！”

影之人物：“草雉你只有这个程度吗……”

当影之人物说出这句话的同时，草雉京的已被轰到半空。

“呜哇呀……！”

草雉京倒在地上，连动一下身体也不能了。

草雉京：“呜，你……究竟是……谁呀……”

影之人物：“哼，那只是我自己杞人忧天吗……”

说完，影之人物便消失在黑暗之国中。

在草雉京逐渐恢复意识时，他看见一个纯白色的天花板。

“……这里是？”

他看见了两张脸，是红丸和五郎。

草雉京：“红丸……大门”

红丸：“发生了什么事呀？！搞成这个样子……”

草雉京：“呜，痛呀……”

草雉京试着提起双手。他看见双手已被绷带仔细的包扎好了。但略微一动痛楚即走遍全身。

红丸：“唔……使用相同的招式的人呢，难道！是八神！？”

草雉京：“不……”

大门：“那么……到底那是谁！？”

草雉京：“……不知道呀。可恶！”

他使劲的向床边的墙轰去。

红丸：“但是，你不会就此放弃吧。”

草雉京：“……我有自信，凭草雉之拳的精粹。但是，我想我使不出来了……连大蛇雉也使不出来了……”

红丸：“什，什么呀！？喂喂，使不出来吗？”

草雉京：“使不出来呀！所以……呜……”

红丸：“草雉……”

忽然草雉京好像想起了什么似的起了床。

“痛，痛呀……”

红丸：“喂，干什么呀！？你连走路都不行呢！？”

草雉京：“我不能永远躺在那儿的。好吧！跟着来吧！！”

他离开床，一拐一拐地步出房间。

红丸与大门互望了一下。

大门：“怎么办？”

红丸：“他说要跟着去就跟着去吧。”

跟着走的红丸和大门，来到一个又阴森，又茂盛的杂木林中，草雉京一个人伫立那儿。

红丸：“那家伙到底在干什么？”

草雉京慢慢地吸着气，然后储至双拳。过了一会，周围立即充满着一种强横已极的气。

草雉京：“嘿！”

草雉京在发声的同时，身体已被光包围着，而发出的冲击波也冲向红丸和大门那儿。

大门：“哇！”

红京：“啊……！”

那光消失后，周围一大片的草地已被完全烧毁，而草雉京就站在正中央。

草雉京：“呀，呀……好像成功了……。看到了吧，父亲！”

说完，京跪了下来。

红丸和大门已被那一招的迫力所压倒，呆立在场。

红丸：“厉，厉害……”

大门：“唔……强横的一招……”

草雉京转向两人。

“你们只有这些话吗……算了，怎么样？这就是草雉家的神技……。以前我一直也没有试过使出这招，因为我认为我已够强了，不过现在好像已经练成了……”

红丸：“厉害呀！这样的话，那打败你的家伙也……”

草雉京：“哼，让他尝尝这招便知道了。”

说完，草雉京沉默了一会，又突然想到了什么似的，开口了：“KING OF FIGHTERS……”

红丸：“KING OF FIGHTERS 早几天已开始接受报名，那又怎样了……难道！你认为那家伙与今届 KING OF FIGHTERS 有什么关系吗！？”

京：“不，不是那样。那家伙该在某处嘲笑着我吧。在今次的 KING OF FIGHTERS 中，我会让他看看草雉家的我真正的实力！”

红丸：“大门，既然草雉决定出场，我们自然要奉陪，对吧！”

大门：“唔。”

草雉京：“去吧！参加 KING OF FIGHTERS！”



草雉京　KYO KUSANAGI

百式·鬼燃烧	→↓↘·A/C
百壹式·胧车	←↓↙·B/D
贰百拾贰式·琴月阳	→↘↓↙←·B/D
七拾五式改	↓↘→·(B·B)/(D·D)
百拾四式·荒咬	↓↘→·A
百贰拾式·九伤	荒咬中↓↘→·A/C
百贰拾式·八锖	九伤中 A/C 或荒咬中→↘↓↙←·A/C
百贰拾式·七濑	九伤中 B/D 或八中 B/D
外式·砌穿	八锖中 A/C
百拾五式·毒咬	↓↘→·C
四百壹式·罪咏	毒咬中→↘↓↙←·A/C
四百贰式·罚咏	罪咏中→+A/C
九百拾式·鹤摘	↓↙←·A/C
★里百八式·大蛇雉	↓↙←↙↓↘→·A/C



二阶堂红丸　BENIMARU NIKAIDO

雷韧拳	↓↘→·A/C
空中雷韧拳	空中↓↘→·A/C
真空片手驹	→↘↓↙←·B/D
超级闪电踢	→↓↘·B/D
居合蹴	↓↘→·B/D
反动三段蹴	居合蹴中↓↑·B/D
	或←↓↙·B/D
红丸投	近身←↙↓↘→·C
★雷光拳	↓↘→↓↘→·A/C

雷韧拳和超级闪电踢出招指令变化，追加了空中雷韧拳，反动三段蹴改为可单独使用。新技红丸投可抓住对手施以电击。



大门五郎　GORO DAIMON

地雷震	→↓↘·A/C
超受身	↓↙←·B/D
出云投	←↙↓↘→·A
超大外割	←↙↓↘→·B
切株返	←↙↓↘→·C
天地返	近身→↘↓↙←→·C
★地狱极乐落	近身(→↘↓↙←)×2·C

虽然他没有增加任何新技，但其超必杀技地狱极乐落则是玩家非看不可的，它可以抓住敌人朝地面连击八次再投掷出去，待其落地时以地雷震来攻击。

✽本文部分资料由香港《GAME PLAYERS》杂志授权转载

饿狼传说队

特瑞　安迪　东丈

故事简介　每次都会参加K.O.F.的三人，今次又收到了宿敌吉斯的挑战状。燃烧起新的斗志的三人这次是否能成为KING OF FIGHTERS!?

南镇机场出口。来自日本的旅客鱼贯出来。安迪与东丈也在其中。

安迪："……"

安迪的眼光停在机场中的一个大荧幕。这时正播放着KING OF FIGHTERS的宣传广告片。

东丈："那是这次KING OF FIGHTERS的宣传片。介绍了一些参赛者。阿舞她们似乎没有组队参加啊。"

安迪："呀。我们先收到招待状，所以自己组了队。但阿舞知道后有点那个。我打电话向她解释，我还未讲完她便挂了线。"

东丈："嗨。嗨。她没事的。比赛之后你该知道怎么做吧?舞要面对KING OF FIGHTERS的美男子很辛苦呀?"

安迪苦笑。之后，立即收起笑容。

安迪："不管怎样，走吧。没时间在这儿闲聊了。再不快点去港口，便要哥哥苦等了。"

港口。特瑞伸了一下懒腰。

特瑞："安迪该差不多到了，修练已暂告一段落，就在这儿等一下吧。"

忽然有一阵风在特瑞身旁吹过，将他的太阳帽吹落了。

特瑞："你是……"

那男子收起手中的三节棍，笑了一下。

比利："有趣，你竟然避得过我的攻击。没有疏于练习呀。但若我使出三节棍的真攻夫，你未必可以接得下。"

特瑞："你也参加KING OF FIGHTERS吗?"

比利："不，我不参加，八神庵会参加，那家伙还在等机会复仇。不过，若'那位先生'参加的话，那就没我出场的份儿了……"

特瑞："那位先生?……难道!?"

不知何时有一辆大轿车驶近特瑞与比利。车子停在两人中间，后座的窗慢慢的打开。

特瑞："!!!"

吉斯："很久不见了……刚刚才正式公布了，你将会与我在KING OF FIGHTERS中碰头。希望你别误会，我不是这次大会的幕后黑手。我是以招待选手的身份参赛。我是好意地和你谈一下。在比赛中或许你会因意外而丧生也说不定。"

特瑞："!……你!!"

特瑞步向吉斯……就在这时，一个声音在远处叫唤特瑞。特瑞回头望去见安迪与东丈正向他那边走过来。

安迪："哥哥!唔?那是……!吉斯!!"

比利向正走过来的安迪轻蔑地笑了一下，然后上了车。车窗正缓缓地关上。

吉斯："在KING OF FIGHTERS中开心一下吧。下次再会时，我一定会引导你往另一个世界的。好好的等着吧!"

当安迪走到来时，车子已经驶走了。泰利拾回太阳帽，轻拍了几下。

安迪："哥哥!那是吉斯吧?他还没死吗!?"

特瑞将目光藏在帽子之中。

特瑞："是的，他参加了KING OF FIGHTERS……"

安迪："什么?"

东丈走了过来。

东丈："你们两兄弟真运气，又交恶运了。"

特瑞："是的。那家伙竟然还活着……他又回来了。"

安迪："但是，他是为了打倒我们才参加格斗大会的吧?还是为了什么……他是否有其它企图?"

东丈："那一定是不怀好意的。"

安迪："或许我们已被卷进某个大阴谋中了……怎么办，哥哥?"

东丈："那是多余的问题吧，特瑞?"

特瑞轻托帽子，望向两人。

特瑞："是的。无论有什么企图，那家伙也已参加了KING OF FIGHTERS。只要他在我面前出现，我就将他击倒。就是如此简单。你们有没有好好修炼?"

安迪："呀，当然有。是吧，东丈?"

东丈："是啊。我已在日本多拿了几个奖杯才来。我已好好的热身了。"

特瑞："吉斯，要好好的等着瞧的是你才对。我一定要打倒你!"

安迪："一定!"

东丈："好呀!"



特瑞
TERRY BOGARD

火焰冲拳	↓↙←·A/C
能量波	↓↘→·A/C
碎石踢	↓↙←·B/D
倒跃踢	→↓↘·A/C
灌篮强击	→↓↘·B/D
★能量喷泉	↓↙←↙→·A/C

没有增加任何新技，碎石踢出招指令有所简化，能量波飞行距离变短，最大超必杀技会成为三连击的能量喷泉。



安迪
ANDY BOGARD

飞翔拳	↓↙←·A/C
斩影拳	↙→·A/C
我弹幸	斩影拳中↓↘→·A/C
升龙弹	→↓↘·A/C
空破弹	←↙↓↘→·B/D
击壁背水掌	近身←↙↓↘→·A/C
幻影不知火	空中↓↘→·B/D
幻影不知火下颚	幻影不知火着地中A/C
幻影不知火上颚	幻影不知火着地中B/D
★超裂破弹	↓↙←↙↓↘→·B/D

增加多种新技，超裂破弹出招方法由蓄气型变成了指令型。



东丈
ORRUASHA JOE HIGASHI

旋风拳	←↙↓↘→·A/C
爆烈拳	连按A/C
爆烈拳终结	爆烈拳中↓↘→·A/C
猛虎踢	→↓↘·B/D
前冲腿	←↙↓↘→·B/D
黄金之踵落	↓↙←·B/D
★死亡旋风拳	↓↘→↓↘→·A/C

重的旋风拳可连发两次龙卷风，最有趣的是挑拨动作都经过了更新，大家一定会希望看到的……

✽本文部分资料由香港《GAME PLAYERS》杂志授权转载

龙虎队

坂崎良　罗伯特　坂崎由莉

故事简介　知道K.O.F.开催，但来不及找舞等人组队的由莉。她被父亲强行要与良及罗伯特组成极限流队参赛。

极限流道场。良与罗伯特并排站在道场中央。

罗伯特："师傅……这么急的叫我们来，到底有什么事。"

良："呀。我也只是听到父亲说'无论如何都要来'罢了。"

罗伯特："作为他的儿子的你也不知道吗……"

这时，琢磨步进了道场。

良："有什么要事？"

琢磨："唔，由莉也该快到了。到时再说吧。"

"好！"良与罗伯特一起答道。

由莉带着一个奇怪的表情走了进来。

由莉："爸爸，有什么事？呀，哥哥和罗伯特也在这儿。"

琢磨："全体集合了。首先，由莉，在那儿坐下。"

琢磨弄一下道袍，将一个信封交给三人。

琢磨："良，打开来看看吧。"

良打开了信封。看过内容后罗伯特、由莉："！！！"

不理三人的反应，琢磨开始说话了。

琢磨："看到了吧，KING OF FIGHTERS开始了。那就是招待状，内附申请表；我们极限流决定参加。"

罗伯特："嗯，决定参加，但由谁出赛？良与我两个，但师傅在上次大会后已决定引退了。"

琢磨："唔，那样吗……喂，由莉！你去哪里？"

由莉："我要去打个电话。京那边也该收到招待状了。我要快点跟她联络。"

琢磨："那是该快点去的。但我还没说完。回到位置上去吧。"

由莉："啊，什么呀？简单地说吧。我还要去好好准备呢。"

琢磨："你要准备什么呢，这次我不会让你与京等人参加的。"

由莉："什么啊，又自作主张？"

琢磨："那是早两天的事了。那天我收到招待状，当然是给良、罗伯特及我的了。但是，大家也知道，我在上次大会后，已表明不再参加格斗大会了。我问过主办单位，要是有亲笔所写的委任状的话，我便可找个代理人。"

罗伯特："代理人……那即是说由莉的事吧？"

琢磨："对了。"

由莉："啊，差劲——！怎么可以随便做出那种事啊！就算是亲人也不可以这样对我呀！"

琢磨："闭嘴！我要让你改过你瞒住亲人，自作主张参加大赛而使极限流声誉受损的行为！这次不能再那样做。你必须作为极限流的门下，正式参加大赛！良、罗伯特！有没有异议？"

罗伯特："如果能与由莉一起参赛就无所谓。"

良："你一看就知道我赞成了。"

由莉："哥哥和罗伯特在说什么呀！那是绝对不行！我要与京及舞组成女子格斗家队来参赛！"

琢磨："我已经决定了！"

由莉："不—要—呀！我绝对不会代表这个道场出赛的！"

琢磨："笨蛋！无论你说尽任性话也不能与京等人参赛。你得按我说的去做。"

由莉："我不同意！"

琢磨："你听好。我一交出委任状便不能撤回。否则主办单位便会以为我说谎而要我接受问话。好吧！想与其他人一起参赛就去吧。如果要与其他人参赛，便离开极限流，这就是我的话。"

良："就这样吧！由莉。"

由莉："哥哥，这时你要弄清楚啊！你这个"空手道笨蛋"只要有得出赛就开心呢？"

良："什么？"

罗伯特："由莉，别那样。良虽然是'空手道笨蛋'，但也别向笨蛋说废话。"

良："喂，罗伯特！你在说谁是笨蛋？"

罗伯特："什么？我象在说谎吗？"

良："你叫我笨蛋就是对我不敬！由莉！别将别人拖下水！"

由莉："我可什么也没干啊！"

琢磨："够了！呀呀呀——！！！"

琢磨一拳轰向墙。他板起面孔。

琢磨："就这么决定了。绝不容许反对。如有违抗、那就离开极限流，清楚了吧！"

罗伯特："麻烦了……。怎么办呀由莉。要是反抗师傅便要被逐出极限流，这次不如就忍了它，以极限流身份参赛吧……。"

良："是呀，问题是由莉她怎样做了。由莉，考虑一下吧。既然已经提出了委任状，你便不能与京她们组队了。如果想参赛便以极限流的身份参赛吧？难道你不和上次的队友组队便不参赛吗？"

由莉："唔……不是不参加……"

罗伯特："那便早点说嘛！我明白你的心情，以前是与舞及京一齐争胜，今次就以极限流的身份争胜吧！"

由莉："唔……虽然可惜，但只好如此了。嗯！我一定要加油！"

罗伯特："就是嘛，就是这种冲劲了！"

由莉："既然决定了，那就快点准备吧。我准备好了便出发。"

琢磨："喂！你去哪儿？"

由莉："由莉可是女孩子呢！与男孩子不同，我可有很多东西要准备的呀！"

琢磨："今天开始要加紧练习！明白吗！"

由莉："明白了！现在开始练习便可轻易胜出哟！？那我走了！"

琢磨："别说什么什么'哟'的！真是……你没有问题吧？"

罗伯特："她自己决定了，那不就有信心了？"

良："父亲就是这样的，事后才会担心。"

琢磨："你们说什么？"

良、罗伯特："不，没什么……"

琢磨："你们忘记我的教导了吗。近来你们比以前更多口……白教了你们这么多年，刚才是什么丑态？年轻人一在一起就乱说话……。好，你们就由头开始再接受我的特训！来吧！"

良、罗伯特："啊呀，又是这样吗……"



坂崎良 RYO SAKAZAKI

虎煌拳	↓↘→·A/C
虎咆	→↓↘·A或C(雷神刚中可使用)
飞燕疾风脚	→↘↓↙←·B/D
极限流连舞拳	近身←↙↓↘→·A/C
猛虎雷神刚	↓↙←·A/C
★龙虎乱舞	↓↘→↘↓↙←·A/C
★霸王翔吼拳	→←↙↓↘→·A/C

空中虎煌拳取消(真是可惜！)，增加了新技猛虎雷神刚，可将对手击到空中，再用虎咆追击，最大龙虎乱舞不仅连击数增加，最后再加虎咆解决对手。



罗伯特 ROBERT GARCIA

龙击拳	↓↘→·A/C
龙牙	→↓↘·A或C
飞燕旋风脚	→↘↓↙←·B/D
飞燕龙神脚	空中↓↙←·B/D
极限流连舞脚	近身←↙↓↘→·D
★龙虎乱舞	↓↘→↘↓↙←·A/C
★霸王翔吼拳	→←↙↓↘→·A/C

飞燕疾风脚变为飞燕旋风脚，轻的可击中对手两次，重的可四次，龙击拳和良的虎煌拳一样飞行距离变短了。霸王翔吼拳改为了超必杀技。



坂崎由莉 YURI SAKAZAKI

虎煌拳	↓↘→·A/C
空牙	→↓↘·A/C
里空牙	强空牙着地时→↓↘·A/C
雷煌拳	↓↘→·B/D
百烈掌打指令投	近身→↘↓↙←·A
百烈掌打移动投	→↘↓↙←·C
飞燕疾风拳	↓↙←·A/C
飞燕旋风脚	↓↙←·B/D
★飞燕凤凰脚	↓↘→↘↓↙←·B/D
★霸王翔吼拳	→←↙↓↘→·A/C

雷煌拳特性产生了变化，成为朝前方小跳跃后以气攻击的招式，超必杀技同龙虎队另外两人一样变为两种。

✲本文部分资料由香港《GAME PLAYERS》杂志授权转载

新·怒之队

莉安娜　克拉克　拉尔夫

故事简介　哈迪兰以他自己亲手培训出来的女战士——莉安娜来代替自己出战。他为了破坏吉斯的阴谋而参加这届大会。但是，命运却引导三人往他们意想不到的方向去……

拉尔夫与克拉克以军姿立正在哈迪兰面前。

哈迪兰："免礼。坐下吧。"

拉尔夫、克拉克："是！"

两人坐下。克拉克摘下了太阳镜，放入袋中。

克拉克："很久也没有任务指示了，是新的任务吗？"

哈迪兰："我先分派资料，希望你们先看一下。"

两人看一手上的资料，脸色立即一沉。

拉尔夫："……KING OF FIGHTERS！"

克拉克："这家伙是……？"

哈迪兰："一看就明了。KING OF FIGHTERS 开始了。"

拉尔夫："这次难道 RUGAL 仍是幕后黑手……？"

哈迪兰："不，今次主办的集团与上届不同。至于幕后黑手是谁，至今仍未有人去调查，对于'大会本体'的资料是空白一片。"

拉尔夫："这次的参赛者中有什么新人呢？"

哈迪兰："已确定有克劳撒、吉斯、MR·BIG 这三人。"

拉尔夫吹了一下口哨。

克拉克："这三位都是黑道中响当当的人物呢。"

拉尔夫："那么，这次的任务是？"

哈迪兰："像上次一样参加 KING OF FIGHTERS，然后监视他们，这是十分重要的。他们不会无目的地参加这次大赛。"

拉尔夫："对战形式有没有什么改变了？"

哈迪兰："资料显示，与上次一样是队与队作战形式。"

拉尔夫："这回又是我们三个组队，很有趣呀！或许我们会胜出也说不定？"

哈迪兰："组员方面有少许变更。"

拉尔夫、克拉克："咦？"

拉尔夫："是要删除我们两个其中一个？"

哈迪兰："不，你们仍像上次一样参赛。而我会离开这次的队伍，作全体的指挥工作。"

拉尔夫："你不出赛了？"

克拉克："但是，那便不够人了……每队不是要有三人吗？"

哈迪兰："别担心。我已经准备了人来替代我。"

拉尔夫、克拉克："替代你的人？"

这时有人敲门。

哈迪兰："进来。"

有一名约 17、18 岁的少女走了进来。

拉尔夫、克拉克："！"

哈迪兰："她是莉安娜。她是第一次参加作战的。"

拉尔夫与克拉克上下打量着莉安娜。

拉尔夫："这是开玩笑吧？她不是还只是个小孩吗……"

哈迪兰："你们别这样说。我不是说过我不会参赛的吗……"

克拉克："这些能令对手判断错误而轻敌，是吗？"

哈迪兰："对。这次的作战就这样布阵。关于命令及任务执行上有没有问题，拉尔夫？"

拉尔夫："不，没有。"

哈迪兰："好极了。你们两个，已经清楚这次的任务了。关于作战全体的指挥方面我有点补充。今次作战我打算由莉安娜将我的命令传达给你们。"

拉尔夫、古拉夫："了解！"

哈迪兰："那么，莉安娜，坐下，我们现在对表。16 时 35 分。5、4、3、2、1、正确。作战将会于明早 05 时 05 分开始。在港口第 6 号货仓集合。有没有问题？"

拉尔夫、克拉克："没有！"

哈迪兰："好极，那么明早第 6 号货仓集合。散会！"

哈迪兰离开了会议室。拉尔夫和克拉克望向莉安娜。

拉尔夫："我是拉尔夫。这家伙是克拉克。多多指教。"

刚起身正要离去的莉安娜回过身，与伸出手的拉尔夫轻轻的握了一下，然后她想立即放手，向出口走去。拉尔夫却不放手。

拉尔夫："你不打算自我介绍一下吗？"

莉安娜望向拉尔夫，再望向克拉克。

莉安娜："莉安娜……多多指教。"

拉尔夫："多多指教。这家伙是克拉克。"

拉尔夫指着克拉克。克拉克伸出右手。

克拉克："我是克拉克，握个手吧。"

克拉克不发一言，与莉安娜握手。与拉尔夫不同，克拉克握手后立即放手，让她快快的离开会议室。克拉克望向拉尔夫。拉尔夫只是缩缩肩，表现得满不在乎。

拉尔夫："你觉得怎么样？"

克拉克："呀，初次见面已觉得她是一个冷酷的军人……"

拉尔夫："我也是"

克拉克："明天还要与她共同作战。但无论怎样不喜欢，也要相信长官的眼光吧。"

拉尔夫："他一向很有眼光的……"

克拉克架起太阳镜。

克拉克："我们明天便要收拾心情执行任务了。就这样吧。"

拉尔夫："OK！"



莉安娜 LEONA

月光锯	↓蓄↑·A/C
威武军刀	←蓄→·B/D
X 口径炮	↓蓄↑·B/D
涡旋发射器	←蓄→·A/C
★V 字金锯	空中↓↘→↘↓↙←·A/C

是隐退的哈迪兰的加强人物，但有其独特招式。涡旋发射器是用多发攻击但无法移动的气功弹在对手眼前爆炸的招式。V 字金锯则是由空中向对手冲进，并且展开 V 字斩切的招式。



拉尔夫 RALF

机炮拳	连按 A 或 C
格林机关炮	←蓄→·A/C
急降下爆弹	↓蓄↑·A/C
拉尔夫踢	←蓄→·B/D
超级阿根廷攻击	近身←↙↓↘→·D
★超级机炮拳	↓↘→↘↓↙←·A/C
★乘马机炮拳	↓↘→↘↓↙←·B/D

急降下爆弹变更为象特瑞的灌蓝强击那样从一开始就有出招判定，而且在跳跃时也可以使用时的攻击判定变化，新技拉尔夫踢与安迪的空破弹轨道相似。



克拉克 CLARK

机炮拳	连按 A 或 C
旋转摇篮	←↙↓↘→·A/C
科学怪人抓	←↙↓↘→·B
超级阿根廷攻击	近身←↙↓↘→·D
凝固汽油弹	→↓↘·A/C
烈火闪光肘	必杀投掷技中↓↘→·A/C
★终结阿根廷攻击	(→↘↓↙←)×2·C

增加多种职业摔角的招式，烈火闪光肘可以在旋转摇篮，超级阿根廷攻击，凝固汽油弹，科学怪人抓之后当作追加攻击。

超能力战士队

麻宫雅典娜　椎拳崇　镇元斋

故事简介　并不是像上两次那样，因为感到一种要与邪恶对抗的使命感而参赛，今届参赛纯为证实修行的成果。但是，镇元斋在这个大会中，感到一些不大确定的不祥预感。

“嗨！”

“嘿！”

几声吼声自深山一座古寺处传出。

在那儿有两个人正在修练。

雅典娜：“喂！今日就到此为止吧。”

拳崇：“呼！终于完了吗。好累啊。”

雅典娜：“说什么呀拳崇。才这一会便说这种话，你还算是男人吗！”

拳崇对于那句话，回敬了一个嬉皮笑脸。(没出息…)

“呀，雅典娜平常都是这般苛刻的。但我就是喜欢。如果能与雅典娜一起进行艰苦的修练，再苦也不怕。”

拳崇：“可是，老师迟到了呢。他一早出外，到现在还未回来。”

雅典娜：“这样说来，他也迟到得过份了。”

拳崇：“也许他是去了喝酒了吧。”

雅典娜：“有可能。老师就只喜欢酒。”

两人一边抹着汗，一边等着老师回来，老师究竟在干什么呢？

在大街上，有一群人正围着两个人。

有一个看似很强的男子，正与一名老人在对峙着。那看似很强的男子好象已经很累，正在喘着气。那老人却全无累意，似乎乐在这次打斗之中。

“着！”，在发声的同时，那老人（镇元斋）以必杀技·飘箪击打中对手。那男子闷哼了一声。

男：“呜，可恶呀，老头。我就让你参加格斗大会。对不起。”

镇：“什么，结束了吗。败给我这个老人实在是太丢面子了。”

那男子被奚落后，立即想了一会，转换话题。

男：“对了，老伯。你知道关于今届 KING OF FIGHTERS 的事？”

镇：“什么，KING OF FIGHTERS 吗！！”

男：“是呀。今次与以往不同，是由一个大赞助商所赞助，在电视及报纸大肆宣传。今次胜出会很出名呢。喂，老伯，你在听吗？”

对于那男子的话，老人全听不进耳。

黄昏，有三个人在古寺中进晚饭。

今天的晚饭不像平时般热闹。

雅典娜：“怎么了？老师，你好像没精打彩的。”

拳崇：“就是嘛，与平时不同呀。”

晚饭后，老人以与平日不同的口吻打开话题。

镇：“我有点话要对你们说，可以吧。”

拳崇：“咦？什么事呀，老师。”

镇：“就是那个 KING OF FIGHTERS 将会在近日举办。”

拳崇：“是这个呀，最近不是一直在电视中宣传吗？”

镇：“咦？你们也知道了呀？”(这就是所谓代沟)

雅典娜：“以那种宣传方式，想不知道也是不行的。”

拳崇：“那么，我们当然会参加了吧？这次是正式的大会。与之前主办者的野心无关。怎么样，这是一个好机会呀！”

雅典娜：“我也赞成拳崇的建议。老师，我们参加吧。”

镇元斋一面听着两人的对话，一面回想着上届大会的情景。

镇心想：“上次卢卡耳是被自己的力量所消灭的。这个世界上有很多坏人。还会有拥有他那种程度力量的坏人的。今次虽听说是正式的大会。但主办者仍身份不明，似乎只能用自己的力量去试探一下他的正直，但是……”

拳崇：“老师！你不想参加吗？”

看着镇元斋的面容，拳崇打破了沉默。

镇：“唔……。但是，你们的修炼是为了若有什么大事发生，也能以一人之力救多几个人的……；而今届的大会没有那种意义，或许只是纯粹试试你们的功力达到哪个程度……”

拳崇：“老师。比赛试招也是修练的内容哩。在一直以来的大会中。不是有一队又一队有能力与我们抗衡的队伍吗。若只作井底之蛙，那我们岂不是困死自己了！！”

雅典娜：“是呀！我们的修练还未够！在实战中修练也是修行的一大项啊。”

镇：“怎样说你们的想法都与我不同，现在竟反来游说我……

拳崇：“我们也不再是小孩子了！”

镇：“唔……明白了！那么便参赛吧！”

拳崇：“好呀！不愧是老师！真明白事理！”

雅典娜：“谢谢你呀！老师。”

拳崇：“哈，怎么一决定了我就又肚子饿了。”

雅典娜：“又来了！拳崇就是这样不知所谓的！”

拳崇：“我一决定了事情后就会肚饿的！好吧！我就向全世界展示我的实力吧！”

雅典娜：“拳崇！你那样轻佻，被人快攻便会输的了！”

拳崇：“明白了，雅典娜！要攻就攻，要退就退。我已经不是以前的我了。”

雅典娜：“要是如此就好了……”

镇细心地欣赏着两人斗嘴。心想：“其实并不是只因为那个理由而让你们出赛的……。不知怎么的，对这次大会我有一个不祥的预感……也许是我神经过敏吧？”



麻宫雅典娜 ATHENA ASAMIYA

精神力球	↓↙←·A/C
凤凰箭	跳跃中↓↙←·A/C
精神力反射波	→↘↓↙←·B/D
划天光剑	→↓↘·A/C
划空光剑	空中→↓↘·A/C
心灵传送术	↓↘→·B/D
★闪光水晶波	←→↘↓↙←·A/C
★水晶超射	闪光水晶波命中后↓↙←·A/C
★空中闪光水晶波	空中←→↘↓↙←·A/C
★空中水晶超射	空中闪光水晶波命中后↓↙←·A/C

增加新技心灵传送术，轻的可移动至对手前方，重的则可移动至对手后方。



椎拳崇 SHIN KENSU

超球弹	↓↙←·A/C
龙颚碎	←↓↙·B/D
龙连牙·地龙	←↙↓↘→·A
龙连牙·天龙	←↙↓↘→·C
龙爪击	空中↓↙←·A/C
★神龙凄煌裂脚	↓↘→↘↓↙←·B
★神龙天舞脚	↓↘→↘↓↙←·D

龙连牙变化为两种类型，地龙和前作一样是侧向攻击，天龙则朝斜上方移动，新加了超必杀技神龙凄煌裂脚。另外远距离站立重拳也经过变化。



镇元斋 CHIN GENZAI

飘箪击	↓↙←·A/C
柳磷蓬莱	→↓↘·A/C
回转空突拳	←↙↓↘→·B/D
	或醉管卷翁中→+B/D
	或望月醉中←↙↓↘→·B/D
醉管卷翁	↓↘→·A/C
蝶袭鲑鱼	醉管卷翁中→+A/C
望月醉	↓↙←·B/D
龙蛇反蹦	望月醉中↑+B
鲤鱼反蹦	望月醉中↑+D
★轰栏炎炮	↓↘→↓↘→·A/C

使用醉拳的高手，可先用醉管卷翁使敌人疏忽，再使出奇袭的招式。

✲本文部分资料由香港《GAME PLAYERS》杂志授权转载

金家藩队

金家藩　蔡宝健　陈可汉

故事简介　看着日夜为了K.O.F.而不停练习的徒弟们。阿金对这次的比赛有一提议。“若真能在这次的K.O.F.中胜出。你们的改过修行便告结束!”这两名弟子终于向阿金学满了师!?

陈可汉与蔡宝健。这两名因为被阿金强迫进行“改过修行”(俗称:劳改)。

蔡:“呼,我们来了这儿有多久了,陈!”

陈:“这个嘛,我已无话好说了。”

这个巨大的男子在默默地磨着那令他自豪的铁球。

蔡:“这样也无济于事哟。若我们在上次大会中从卢卡尔那儿得到什么的话,也不会弄至这个田地哟。”

陈:“都是那个家伙不好呀!他那个伪善者。那个跆拳笨贼!我们一定要想个办法!”

蔡:“呀,陈你别说得这么大声。这样会被金听到的。”

陈:“什么呀!蔡!在这种隐闭的地方就算说得再大声,阿金也不会听到的吧!”

突然有一个人影落在二人面前。

金:“唔?怎么了?你们没有好好练习吗?”

陈、蔡:“呀!金、金师父啊!!”

陈与蔡不由得低下头。金冷静的声音中隐藏着怒气。

金:“你们在说我的什么?”

陈、蔡:“不、不……什么也没有……”

两人慌忙地答道。

金:“怎么,你们好像还未接受我的教育啊。哼!你们两个一起!继续练习!!”

陈、蔡:“呀—救命啊—!!”

已经日落了,在黑暗来临之时,三人在进膳。

蔡心想:“真倒霉,都是因为陈才会被发现了。”

陈心想:“怎么会这样!金那家伙一定有顺风耳。这就是正义吗!?怎么讲都没有人信啊!”

金:“怎么了。你们两个的面色好差。”

蔡:“咦!?有这回事吗?”

陈:“就是嘛。那是你的心理作用罢了,师父。”

金:“没有吗?那就好了!说实话,你们的修练有成果了没有?”

陈:“我想应该有吧(其实只有疲惓啊!)。”

蔡:“当然有。我觉得比以前轻松了哟(如果不这样说,金那家伙又会不怀好意的了)。”

金:“好极!那么我们便准备好参加这次的大会了!”

陈、蔡:“咦!?大会!?”

金:“呀,我忘了告诉你们。我已报了名参加这次的KING OF FIGHTERS了。”

陈:“呼,还参加呀。金师父。”

蔡:“我已经饱尝骨折之苦了哟。”

金:“什么?”

金瞪了他们一下,有危险了。

陈:“不,不,我也想试试自己的力量达到哪个地步了。”

蔡:“就,就是哟。这是一个好机会哟。我们可以一试实力哩。”

两人连忙卖口乖。

金:“是吗。”

陈心想:“我希望他是在开玩笑呀。”

蔡心想:“一定全部都是开玩笑的哟。”

金:“这次参赛有一个特别的理由。”

陈、蔡:“理由?”

金:“呀,是的。如果我们在这次的大会中胜出,你们的修行亦会终结。”

陈:“我们?!”

金:“如果胜出了这次的大会,你们的精神及肉体都该变得健全的了。你们该会变成好人了。”

陈、蔡:“啊!啊!?”

金:“唔?有什么不满吗?”

金的眼中闪出光辉。

蔡:“没,没有。”

陈:“我更有兴趣去干呀!”

金:“那么,明天会有更严格的特训在等着你们!加油啊!”

陈:“干吧!(如果不是可从阿金处重获自由才不这么说!)”

蔡:“加强训练哟!(这样,便可摆脱那苛刻残酷的修练生涯了!)”



金家藩 KIM KAP HWAN

飞燕斩	↓蓄↑·B/D
半月斩	↓↙←·B/D
飞翔脚空中	↓↘→·B/D
流星落	←蓄→·B/D
空砂尘	↓蓄↑·A/C
★凤凰脚(可空中)	↓↙←↙→·B/D

增加了曾在《饿狼传说REAL BOUT》中出现的新技空砂尘，另外超必杀技凤凰脚仍然可在空中出招。



陈可汉 CHAN KOE HAN

铁球粉碎击	←蓄→·A
铁球大回转	连按A或C
铁球飞燕拳	↓蓄↑·B/D
大破坏投	近身→↘↓↙←·C
★铁球大暴走	↓↘→↘↓↙←·A/C

新增的必杀投技大破坏投，铁球大暴走则在结束招式上新预备了几套模式，有时可以滑行，有时可以用肚子将对手顶飞。



蔡宝健 CHOI BOUN GE

龙卷疾风斩	↓蓄↑·A/C
飞翔空裂斩	↓蓄↑·B/D(时押时放)
飞翔脚	空中↓↘→·B/D
旋风飞猿刺突	←蓄→·B/D
方向转换	飞翔空裂斩或旋风飞猿突中方向键+攻击键
疾走飞翔斩	←蓄→·A/C
★真!超绝龙卷真空斩	(→↘↓↙←)x2·A/C

新增技疾走飞翔斩，它可以在冲刺后一面跃起，并同时展开攻击，在使用旋风飞燕刺突和飞翔空裂斩之后还能在空中自由变换轨道。

✽本文部分资料由香港《GAME PLAYERS》杂志授权转载

新女性格斗家队

藤堂香澄　不知火舞　京

故事简介　少了坂崎由莉，女性格斗家队正面临解散。然而因为京的关系，加入了藤堂香澄。新·女性格斗家队就此组成。香澄能否填补百合的空缺？

英国，京的酒吧，不知火舞正飞奔入内。

舞："京，京！有大事情了!!"

正准备关张的京被她吓了一跳，便开声询问。

京："到，到底是什么事，舞！"

舞："那，那是……关于这次 KING OF FIGHTERS 的事呀！由莉不能与我们一起组队了！"

京："啊!?由莉?"

舞："是呀！由莉受到她父亲的威迫不能和我们组队，但如果我们找不到人替代她的话，便不能参赛了。"

京："……是吗，……那未必不是一件好事来着……"

舞："咦……"

京："……舞，这次的大会，我想找人代表我参加。"

舞："啊!?什么呀?"

京："……几天前，我弟弟遇到交通意外。"

舞："你弟弟吗?"

京："是呀，虽无大碍，但他只有我一个亲人。我想留在他身边陪他。……所以我不能参赛。"

舞："唔，唔，明白了。我会为你弟弟早日康复而祈祷。虽然发生了这件事，也请京你加油啊。"

京："舞，不好意思呀。我帮不了你。对了，实话说你的男朋友……嗯，是安迪。他那边怎样了?"

舞："……安迪又是和那两个人组了队……"

京："呀…是吗……。嗯，不如你今晚就在这儿留宿一晚吧?"

舞："……不。我会到附近的酒店过夜的，别担心。再见……"

说完，舞便转身飞奔离开店子。

京："呀，舞！"

舞孤独地在街上走着。

舞："只剩我一人了……"

想着想着，忽然她的眼睛感到微热。

她的泪珠已落下来了。

舞离开后，京一个人站在酒吧中看着电视所播放的宣传片。

京："KING OF FIGHTERS 吗……"

第二天，舞正在自己所住的酒店收拾细软，准备回日本了。

舞："呼，收拾好了……大家都不参加，这次我也不能参加了……"

说完，舞叹了一口气。

"叮咚"，忽然，门铃响了。

舞："是服务员吧？我来开门了！"

但在开门时，"呼"的一声，一个快拳忽然攻向舞的面门。

舞立即闪身避过。

舞："什，什么呀！"

舞一时间也弄不清是什么一回事，只知道对手是一个女孩，招式好象是古武术。那女孩随即退后，舞立即追出。

舞："嘿！"

随着吼声，舞踢出了一脚。那女孩轻轻的避过了。

舞："还有呀！"

舞就在那瞬间使出了必杀技。

舞："龙炎舞！"

火炎攻向身穿和服裙的的那个女孩。

不知这招的虚实，那穿和服裙的女孩先防住，然后后退。

舞："嘿！是时候了！"

舞冲向穿和服裙的女孩。

那是必杀忍峰！

"啪！"

那女孩先防住了舞的攻击。然后，她便一把抓住舞。

就在那时，"喂，到此为止！"

两人同时向声音传来的方向望去。有一女子站在门口。

舞："京！"

一见了京，那穿着和服裙的女孩立时松开抓住舞的手，向着舞说话。

女："刚才多冒犯，对不起。我叫藤堂香澄。我是为了会一会京所提及的舞才来的。"

舞："咦?京！"

京："是的，是我叫她来的。她是组员啊。"

香澄："我想参加 KING OF FIGHTERS。但我并不只是要参与，参加了便希望能够获胜。这次的试招，我已经感到舞的强横之处。这样的话，要想胜利也不是梦了。"

舞："那……那，京你为什么会在这儿?"

京："嗯，我弟弟看穿了我。他不想他看见他的姐姐失魂落魄的样子。他想看见他的姐姐奋战到底。那孩子以我自豪。他想让我参赛，他想看我胜利……现在，我为了弟弟，参加 KING OF FIGHTERS，然后胜出，这样比起留在他的身边看护他更为重要。"

舞："那，那么京……"

京："是呀，我当然参赛啦！"

舞："好，好极了！只要有京一同参赛，我也无话可说了！"

京："那么便决定了！舞！香澄！参加比赛，然后夺标！"

香澄："当然。"

舞："努力啊！为了京的弟弟！"



藤堂香澄 KASUMI TODOH

降破	↓↘→·A/C
空中降破	空中↓↘→·A/C
白山桃	↓↙←·A/C
灭身无投	←↙↓↘→·B
杀掌阴蹴	←↙↓↘→·D
龙卷枪打	近身←↙↓↘→·C
★超降破	↓↘→↓↘→·A/C

灭身无投是上段当身投掷，灭掌阴蹴则是中段的当身踢技。另外超降破就象草雉京的大蛇雉一样，只要持续按住按键，就能调节时机。



不知火舞 MAI SHIRANUI

花蝶扇	↓↘→·A 或 C
龙炎舞	↓↙←·A 或 C
飞翔龙炎阵	→↓↘·B/D
必杀忍蜂	←↙↓↘→·B/D
飞鼠之舞	→↘↓↙←·A 或 C
★超必杀忍蜂	↓↙←↙↓↘→·B/D

超必杀忍蜂是必杀忍蜂的大幅度强化，另外，空中还是可以使用飞鼠之舞。



京 KING

毒蛇击	↓↘→·B/D
双毒蛇击	↓↘→↓↘→·B/D
落地击	→↓↘·B/D
龙卷踢	→↘↓↙←·B/D
惊异玫瑰	→↓↘·A/C
妄想踢	←↙↓↘→·B/D
★幻象之舞	↓↘→↘↓↙←·B/D

招式不论出招方法或姿式上均变更较多，而且龙卷踢的特性也改变了，出招后它会一面向斜上方移动一面攻击。双毒蛇击由于更易使用成为主要攻击技之一。

✽本文部分资料由香港《GAME PLAYERS》杂志授权转载

八神队

八神庵　薇思　米卓

故事简介　八神庵再次组队。为了要打倒草雉京，组员是卢卡尔的两名前秘书。她们的目的不明。三人都要打倒宿敌草雉京。究竟草雉有没有胜算……

在一座荒废了的古寺中，有一名男子在瞑想。也不知过了多久，那男子仍是动也不动。

忽然那男子开口说话，打破沉静。

“找我有什么事……”

那男子开声以后，有一个影子在动。

“哼哼哼哼……。不愧为八神庵。虽然我已经隐藏我的气，但仍是被你发现了。”那是一个女声。

八神：“说够废话了。找我有什么事。”

在黑暗中的那女子仍在絮絮不休。

女：“呼，也不是什么急事。只不过是关于格斗大会的事罢。”

八神：“KING OF FIGHTERS?……那又怎么样。”

女：“我想你该知道今年 KING OF FIGHTERS 已经开始……”

八神：“那和我有什么关系?我的目的就是要杀了草雉京!我没有必要参加那个大会。”

女：“啊，就算草雉京参加了你也不参加?”

八神：“哼，上一次已经使我够丢面了。”

女：“你，或许是害怕草雉京吧?”

八神望向那女子。目露凶光。

八神：“……你很烦人……去死吧!”

八神说着的同时，已向那女子的方向发出百八式・暗钩手。

但是，那团火焰被不知何种手法所弄熄了。

八神：“什么!?”

正在八神惊讶的同时，那女子已跃至空中，展开攻击。

女：“看招”

但八神只是在嘴边泛起一丝淡笑，便使出了百式・鬼燃烧。

八神：“喝—啊呀!”

那女子立即空中防御，在八神的面前着地，并轻轻一笑。

八神：“原来……有两个人吗……”

有另一名女子以手刀从背后逼住了八神。

女：“击中你了!八神!”

在八神面前的女子慢慢站起来，步向八神。

女：“忘了介绍。我是薇思，而她……”

在八神背后的女子也开声了。

女：“我是米卓。多多指教……但是，传说中的八神庵只有这个程度，我们似乎没有必要特地前来呢。”

八神听后突然笑了起来。

八神：“哼，哼哈哈……你们仍未发现吧。天真的家伙们。”

薇思：“什么!?”

就在此时，薇思与米卓衣服的肩膀位置烧焦了，化为灰烬，掉到地上。

薇思：“啊!”

米卓发现了后，便立即收回手刀。

米卓：“……你在一瞬间看穿了我们的伎俩……”

八神：“你们到底是谁!有何企图?不过，你们应该马上死去!”

八神向两人放出凌厉的杀气，并摆出了禁千贰百拾壹式・八稚女的起手式。

米卓：“啊·……!”

薇思：“……!呀，等等。我们并不是想侮辱你的。只是……”

八神：“只是什么!”

米卓：“八神庵，我们只想约你与我们组队参加 KING OF FIGHTERS 罢了。”

八神慢慢地收式。

八神：“我与你们组队?哼，那我就想知道你们有何目的。”

米卓：“目的……我们的目的是你……你的人啊。”

八神：“我!?”

薇思：“是啊……我们希望能借助你的力量……”

米卓轻抚八神的背。

八神：“哼，这次用色诱吗……哼哼哼……。好吧……。我的目的只是要杀掉草雉京。你们只是让我达成目的的角色。但是……为了杀死草雉，我会不择手段的。”

米卓：“嗯，好的。”

八神：“那么，已没话可说了。你们很碍眼!快给我滚!”

米卓：“哈哈哈……大会当天将会很有趣呢。……再见了。”

米卓与薇思消失了。

八神：“哼，女狐狸。你们以为我不知道你们是谁吗……呀，好了……。大会将是我显露实力之时……。哼哼哼……好好等着瞧吧……草雉京!!哈～哈哈哈哈……!”

古寺中充满了八神的笑声与回音。

那两个女子正从八神所处的古寺前的石梯步下。她们好象正与某人联络。

米卓：“已经与八神庵接触过了。……不愧为八神家的承继者。力量与草雉京同等，报告完毕……明白，一切正照划进行。”

说完，电话的另一边收了线。

两人同时泛起了一丝妖艳的笑容。

然后，两人便在漆黑中消失。



八神庵 IORI YAGAMI

百式・鬼燃烧	→↓↘・A/C
贰百拾贰式・琴月阴	→↘↓↙←・B/D
百贰拾七式・葵花	↓↙←・A/C(可连用 3 回)
屑风	近身←↙↓↘→・C
百八式・暗钩手	↓↘→・A/C
★禁千贰百拾壹式・八稚女	↓↙←↙↓↘→・A/C

新技屑风追加，和普通的禁千贰百拾壹式・八稚女相比，MAXIMUM 禁千贰百拾壹式・八稚女更为华丽。



麦卓 MATURE

死亡坠落	↓↙←・A/C(可连用 3 回)
钢铁屠杀	↓↙←・B/D
绝望之手	→↓↘・A/C
决择摔击	←↙↓↘→・A/C
★天国滑行	↓↙←↙↓↘→・B/D

死亡坠落是小跳跃后对敌人进行的攻击，决择摔击则是伸直手腕而抓住敌人的投掷技，天国滑行则是从卢卡耳那学来的超必杀技。



薇思 VICE

残暴踢	↓↙←・B/D
空中残暴踢	空中↓↙←・B/D
印度贺礼	近身→↘↓↙←→・C
决择摔击	←↙↓↘→・A/C
★连续反射打	近身(→↘↓↙←)×2・C

残暴踢是用快脚修理敌人的招式，它也可以在空中使用，至于连续反射打则是接连不断地使出快速抓掷的超必杀技。

✲本文部分资料由香港《GAME PLAYERS》杂志授权转载

BOSS 队

吉斯　克劳撒　MR.BIG

故事简介　各自抱着以打倒龙虎队及打倒饿狼队为目的三人。因为有共同的敌人而组成一队。但是吉斯的野心并不止于此……

德国某地。有一名极其强横的男子在弹着管风琴。有一位执事似的人正向他步近。

执事："克劳撒大人…"

克劳撒："……"

执事拿了一封信给仍在弹琴的克劳撒。

执事："又给你带来了这种东西。"

克劳撒："KING OF FIGHTERS 吗。卢卡耳那家伙仍未死吗?"

执事："不,主办者的身份未明。这次与上次不同,只是纯粹的格斗大会,形式与上次一样都是队与队对战方式。"

克劳撒："哪你知道我与谁组队吧。"

执事："请等一下……。呵!开玩笑也应该有个限度吧。"

执事："是吉斯和 MR.BIG。"

克劳撒："哈哈,集合了一班与格斗大会的立场格格不入的坏蛋……有趣。我不能不接受吧。"

执事："我本人没有话说，这样也该能令克劳撒大人参赛吧……。只有克劳撒大人才有这能力……"

克劳撒停止了弹他的管风琴。

克劳撒："这是个好想法,将会很有趣。但是,真正引起我兴趣的,是这次由一般的主办者所办,一个纯粹的格斗大会,不是像以往那样是由一个黑道中人为了某种野心而主办的。而且,我也感觉不到那种感觉，这次当作消遣来说是相当有趣的。当作消遣……但是,为什么像吉斯那样的人也会参加?我想不通,那个人,一定有什么企图的。一定……。这是我所不清楚的,不过,这样反而使这个大会更有趣……。或许不只是消遣那么简单了……。"

执事："大人是那样想的吗,但那不就是您喜欢的事情吗。"

克劳撒："唔。那么……"

执事："要为你准备战衣及乐团吗?我现在就去。"

克劳撒："全部给我安置在礼堂中。最近好像有人帮其它人通风报讯。"

执事明白了克劳撒话中之意,面色立即紧张起来。

执事："我现在立即去办。"

执事走远,皮鞋的回音传遍礼堂。

克劳撒："OK!在 KING OF FIGHTERS 中碰头将会是件乐事。"

在一间昏暗的房间中。

BIG："克劳撒有动静?你肯定?"

部下："好像没有错。那是来自潜到他身边的间谍的情报,是由偷听器录取的。"

BIG："好。弄清了克劳撒会参赛便行了。现在只剩下吉斯了。那家伙也该想与特瑞兄弟作个了断。我想他不会不参加的。事情变得有趣了。"

部下："你真的打算与那些家伙组队吗?虽然你想利用他们,但也可能无法避免地被他们反利用的啊。你有否想到过避免那种可能的方法?"

BIG："这便是黑道中的定律吧。为了要扩大势力,我不能不参赛。如果要逃避的话,将是我一生中的耻辱啊。"

部下："明白了。但是……"

有一枝棍指着那部下的鼻子。

BIG："你知道我最憎恨什么吗?"

部下："是被人指使……吧?"

BIG："你不明白的。退下。"

MR.BIG 一人站在房间中。慢慢地燃起一根雪茄。

BIG："克劳撒、吉斯,虽然我不知你们有何企图,但我也会让你们如愿以偿的……"

车中。坐在司机旁边的男子正与后座的人说话。

利柏："进南镇的人有报告回来。克劳撒与 MR.BIG 都已决定参赛。"

比利："事情很顺利呀。"

吉斯："这次的大会,克劳撒与 BIG 都各有目的。克劳撒是想占进正常社会，BIG 的目的就是扩大势力，但他们更关心的是我。他们该以为我并不会只为参加格斗大会而参赛。他们要打探,便随他们的便。当他们知道我的目的时,不知他们的面色会变成如何。希望他们能卖力一些吧。"

比利："首先是要收拾一下某些东西吗。"

吉斯："收拾？哦……是特瑞兄弟吧，他们还没有能力找到我。但是他们却时常阻碍我。现在,我便会将他们引导到另一个世界了。"

比利："原来如此……。但是有一件事比较可惜,就是我不能亲手将今次再参赛的八神庵轰下。"

吉斯："哈哈哈……我知你感到可惜。但今次就交给我吧。全交给我……。我将会完成它。到时的快乐便不只于此了……"

利柏："现在进入南镇。"

吉斯："驶去港口。让我向不知我有多伟大的特瑞打个招呼。"

比利："不知您有多伟大……好呀!"

吉斯："现在开始便会很忙了。最有趣的游戏现在开始了……哼哼哼……哈哈哈!!"



吉斯 GEESE HOWARD

烈风拳	↓↘→·A
烈风双拳	↓↘→·C
疾风拳	空中↓↙←·A/C
上段当身投	←↙↓↘→·B
中段当身投	←↙↓↘→·D
邪影拳	→↘↓↙←·A/C
飞翔日轮斩	→↓↘·A/C
★斗气风暴	↙→↘↓↙←↘·A/C

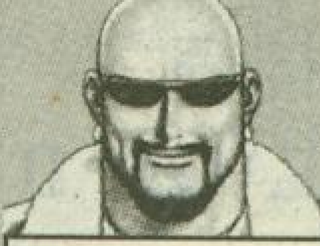
烈风双拳与烈风拳一样易出，威力更大，但出招时间较长，绝技当身投能有效反击上中段攻击。



克劳撒 WOLFGANG KRAUSER

上段破碎球	↓↙←·A/C
中段破碎球	↓↙←·B/D
战斧踢	↓↘→·B/D
帝王踢	→↓↘·B/D
帝王绝灭踢	←↙↓↘→·B/D
帝王压制技	近身→↘↓↙←·C
★帝王波动拳	→←↙↓↘→·A/C

《'95》中卢卡耳的许多招都是由他的招演变而得，帝王绝灭踢是在冲刺后连续使用踢技攻击之招式，帝王压制技则是先绕至对手身后，再用压制技的技巧。



比克 MR.BIG

大地爆弹	↓↘→·A/C
十字冲击	→↘↓↙←·A/C
旋转长矛	→↘↓↙←·B/D
加州罗曼史	→↓↘·A/C
疯狂之鼓	连按 A 或 C
★飞龙升天棍	↓↘→↓↘→·A/C

《龙虎之拳》的中 BOSS，曾经是一个不懂斜跳的蠢家伙，不过现在的他已经克服了这一点，现在好好利用他的双棍来取得胜利吧。

 ✲本文部分资料由香港《GAME PLAYERS》杂志授权转载

上海 音速小屋

连锁专卖店

音速特价：

土星(配件全)	1580.00元
超任＋博士Ⅶ(配件全)	1680.00元
PS(磁性)(配件全)	2150.00元
世嘉Ⅱ型机＋原装卡	498.00元

特别喜讯：

▲超任录碟满250张，终身免费录碟

▲一次性200元，终身免费租卡（光碟、立体、平面卡）

▲消费500元，终身免费换卡

请您注意：

1、为方便宜川附近玩友，本店宜川分店现已推出录碟立等可取。SFC新片、SS、PS光盘与总店同步推出。

2、因本店业务较忙，来信不能尽复，望玩友电话联系。

咨询热线：(021)62570100×5101

武宁总店：上海武宁路278号（交通：94、63、105、69、224等）

宜川分店：上海宜川路85号（交通：40、224、78、117、213等）

BP：(021)62757890×16333(施先生)

(021)62440088×5890（郑先生）

经典印刷，永久纪念

《电子游戏软件》九六年1—6月合订本

将于十月下旬面市

16开本(与杂志原大)，内文400页，彩页48页，煌煌巨篇，彩页之多为目前中国电子游戏出版物之最，(《'95典藏本》仅40面)，彩页全部进口铜版纸印刷，封面复膜，内文为胶版纸。

每本27元(邮费免收，另加挂号费1元)

现已接受预定，请通过邮局专款专寄。

收藏中国游戏业的历史！

这里有你的青春岁月！

你不仅是收藏者，

也是这段历史的参与者，见证人！

南京新创世纪游戏机服务中心

我们的宗旨：优质、低价、信誉至上，售后服务优良

次世代主机	
	SEGA土星机：1只原装手制＋电源1850元；
	松下3DO机：1只原装手制＋原版盘1片1450元
	JVC土星机：1只原装手制＋电源1870元
	SONY PS机：1只原装手制＋电源1900元
	N64位机：1只原装手制＋电源2100元

次世代部品		
	土星原装手制170元	土星电影卡(1合1)1350元
	土星连发手制90元	3DO连射制80元
	土星遥控手制(套)450元	PS原装手制180元
	PS原装记忆卡180元	PS秘技手制170元
	土星记忆卡330元	PS港装手掣70元
	土星原装枪＋原版碟750元	3DO电影卡1480元

土星原版碟				
	95格斗王	美式摔角	飞龙Ⅱ	J联盟足球
	USA赛车	首领蜂	月花雾幻谭	恐怖魔王
	SEGA拉力赛	亚鲁巴外传	光速对战	新世纪
	神密世界	奥运十项全能	麻雀Ⅱ	炸弹人Ⅱ
	恶魔全书	纯爱手札	世界英雄Ⅱ	宇宙巡航机
	暗之扉	超音鼠战机	VR Ⅱ	山崎赛车
	美女拼图	饿狼Ⅲ	龙之军团	
	HQ追车	VF小子	龙珠Ⅱ	

超任机及其它世嘉机		
	超任原装＋博士7(邦谷)1800元	世嘉原装进口Ⅱ型机(N制)600元
	超任日版＋博士7(邦谷)1580元	世嘉Ⅱ型P60机(原装)600元
	G·B机(多种颜色)360元	世嘉Ⅱ型P50机(原装)680元

世嘉卡带		
	三国Ⅰ＋大战略Ⅱ 160元	摩洛哥赛车Ⅱ 50元
	三国Ⅰ＋三国Ⅱ 150元	恐龙快打100元
	大战略Ⅰ 145元	斗技王110元
	战斧Ⅲ 45元	幽游白书120元
	光明十字军110元	光之继承者(原装)80元(加世转插)
	梦幻之星4(原装)100元	VR赛车(原装)110元

特价类		
	3DO原版碟一百余种一律70元	PS节目一百余种一律35元
	MD原版碟＋几十种一律60元	SS节目二百余种一律50元
	世嘉CD机＋原版碟壹盘550元	

以上各类产品，凡外地客户需购买者，邮寄一律免收邮费（特地专递邮费自付）。敬请客户和玩友在汇款单上写清寄货地址，邮编、姓名、所汇款项到本中心即可。欢迎来人，来电垂询。

注：本中心根据日本市场价格动态及时调整价格，让利销售。如需购买请打电话咨询新报价。

热线电话：025－4517358　　025－4514794－8052

传真：025－4517358

地址：南京太平南路174号杨公井电子电器总汇（四川酒家对面）　　联系人：张其林

福州创拓

福州创拓科技开发有限公司特为广大用户改造街机新推出 CTK－96 专用控制器。

本控制器优点如下：

1、CTK－96 由微电脑控制，街机显示屏直接显示币数，备有扩展插座，能与本公司提供的各种游戏机接口组合而成各种游戏机的专用转接板。

2、用户购回转接板后只要将 CTK－96 的 28 脚插排插入街机机架，将游戏机接口所提供的图象信号线与手柄线插入游戏机。

3、能计时/计命控制，能控制每局所用币数，时间，难度，速度均可设定。

4、价格优惠，保修一年，终身保用。

控制器 CTK－96	280 元(应配游戏机接口用)
世嘉五代机转接板	300 元(有扩充插座)
超级任天堂转接板	320 元(有扩充插座)
索尼 PS 机转接板	580 元(包括 CTK－96，游戏机接口，送手柄一只)
松下 3DO 机转接板	500 元(包括 CTK－96，游戏机接口)
世嘉土星机转接板	430 元(包括 CTK－96，游戏机接口)

本公司还备有各种游戏机游戏卡，欢迎广大用户选购，欢迎各地经销商批发代理，批发价格另议。

公司地址：福建省福州市仓山区六一南路 118 号－5
公司名称：福州创拓科技开发有限公司
邮　编：350007　　联系人：徐鸿升
电　话：0591—3430440　3472935(晚上)

今明电子电器专门店

土星(原装手柄、电源、碟一张)　1750 元
索尼(可直接玩低价碟、原装手柄)　1800 元
超任＋博士七(原装)　1750 元
游戏志(原版)1－32 期低价出售

其它吗？问一问！

今明的货真，价廉，今明的服务使你放心。要想知道今明十一、十二月份将有什么大行动，请速速索取价格表。

为方便外地顾客购货，我店特设经营部，经营部批零兼营我店全部产品。

经营部地址：湖南长沙市车站路附 37 号，长沙电器城一区 028 湘粤电器商行。(长沙火车站出站口一百米处即到)
电话：(0731)2294835
联系人：龚先生　　邮编：410001

本店地址及邮购部地址均不变。

浪漫经典 还是觉得它挺好 文卡老家

谁说 FC 已经过时？

也许超任、土星、PS、3DO、N64 已经让太多人迷惑了眼，找不着方向，但是动辄上千乃至数千的消费是否真的贴近广大玩友的心呢？

我们知道，好的游戏不只是华丽炫人的外表，而更重要的是它的游戏性，尤其对 RPG 及 SLG 游戏来说，丰富的情节及内容才是最根本的。自 1986 年以来，FC 文字游戏创造了一个又一个的辉煌，其中精品叠出，数不胜数，而大多数的好作品，直至近两年才陆续被广大玩友认识。而今，我公司致力于 FC 游戏的再推广事业，为 FC 摇旗呐喊，让广大玩友花很少的钱，玩真正的精品！

而且，本公司将努力向玩友介绍更多、更好的中文游戏，不用再为大量的日文而烦恼，全面享受游戏乐趣！从心里感受到：**还是觉得它挺好**！

千里马游戏行

特别注意：
★为保证邮购卡均为新卡，本公司邮购可办理换卡服务。
★诚征全国合作厂商

邮购地址：北京市石景山区模式口北里 10 栋 1 门 302 室 高晓星收
邮政编码：100041　(无论多少每批加快件费 10 元)
热线电话：010－68807847
门市路线：地铁古城站下车，日月商城内

任天堂文卡优惠零售邮购价目：

中文：重装机兵(又名：机甲战士)150 元　第二次机械人大战 160 元
争霸世纪 120 元　东方的传说(《塞尔达传说》中文版)110 元
吞食天地Ⅱ 140 元　封神榜 138 元　荆轲新传 80 元
上海大亨 148 元　夺宝小英豪 130 元　水浒 160 元
外星战士(世嘉“梦幻之星”移植版)160 元

日文：勇者斗恶龙Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ、Ⅳ　90 元、100 元、138 元、120 元
太空战士Ⅰ＋Ⅱ、Ⅲ　150 元、140 元
机械人大战Ⅲ(英雄战记)158 元　机械人大战Ⅴ(世纪大战)168 元
机动战士外传Ⅰ(冒险之书)158 元　机动战士外传Ⅲ(传说骑士团)168 元
吞食天地Ⅰ 98 元　半熟英雄 85 元　魔神英雄传 88 元
成吉思汗 110 元　蝙蝠恶魔(动作 RPG)140 元　大战略 90 元
圣火徽章 110 元　南北战争(美国内战)158 元　中原之霸者 78 元
铁拳对钢拳 160 元　超魔兽大战 130 元　水浒传(光荣)160 元

二合一游戏：成吉思汗、魔神英雄 160 元　太空战士Ⅱ、光荣三国Ⅰ 160 元
吞食天地Ⅰ、半熟英雄 160 元

任天堂动作卡精选

NBA Ⅱ 65 元　屠龙刀 70 元　音速迅猛龙 70 元　狮子王 85 元
＊真侍魂(真 9 人移植版)110 元　超级战魂 80 元　包青天 80 元
三合一[狮子王、鸟人战队Ⅲ(对战篇)、幽白Ⅲ(中文版)]160 元
二合一(音速玛丽、阿拉丁)120 元
以上所有动作游戏，均为移植版或新制作游戏，决非老游戏改头换面请玩友放心。

附：本部诚守信誉，款到后当日即发货，请玩友从邮局汇款，切勿用信夹；另外本部备有各游戏内容汇总介绍及价目，随信寄款两元，即快件寄发一份，购卡者免费赠送。

北京新亚游戏专营店邮购价目表(有效期96年10月15日~11月15日)

一、世嘉卡邮购价目表(单位/元):

	名称	价格	名称	价格	名称	价格
世嘉 SLG 战略	大航海时代Ⅱ	130	信长野望	165	三国Ⅲ+大战略	160
	光明十字军(原装)	155	圣骑士战记(原装)	55	战斗传说(原装)	110
	太阁立志传	165	光明与黑暗Ⅱ之众神遗产	150	新创世纪(原装)	110
	三国Ⅲ	140	新超级大战略	180	大战略Ⅱ	140
	三国Ⅲ(全中文版)	220	光明力量Ⅲ(皇帝的财宝)	170	大战略(全中文版)	130
	光明十字军	135	三国Ⅰ+Ⅱ	190	太空战士	290
世嘉 FGT 格斗	豪血寺一族	125	16人街霸 40M	180	街霸12人	75
	真人快打Ⅱ	110	饿狼传说Ⅱ	110	侍魂	110
	龙虎拳	75	武士魂Ⅱ	55	幽游白书(魔强统一战)	115
	WWF摔角	115	七龙珠	65	漫画地带	60
	恐龙大对决	120	真人快打Ⅲ	110	毁灭警官(DOOM)	95
	蛮人争霸战	135	VR部队	75	真人摔角	155
世嘉 PUZ 智力	沙漠风暴Ⅰ	55	沙漠风暴Ⅲ	70	坦克(坐舱式)	55
	MIG29	65	悟空外传	125	沙丘魔堡	60
	F22+兰博	98	F-15	55	IQ连环炮(原装)	85
	赌城	50	扑克五合一	130	松鼠大战(24M)	150
	沙漠风暴Ⅱ	70	亚瑟传说	135		
世嘉 RAC 赛车	VR赛车(原装)	130	印地赛车	80	顶级赛车	55
	疯狂大赛车+GP赛车	85	机车大赛	55	摩洛哥赛车Ⅱ	60
	摇滚赛车	65	O林赛车	65	疯狂赛车	95
世嘉 ACT 动作	音速Ⅱ	55	忍无可忍	75	玩具总动员	110
	音速Ⅲ	70	格斗四人组Ⅱ	90	原子超人	85
	音速Ⅳ	70	格斗四人组Ⅲ	125	革命大道	120
	阿拉丁	65	变形侠医	85	环保尖兵	65
	丛林冒险	70	轰天雷(复仇者)	70	越空狂龙	70
	美少女战士	70	X-MEN Ⅱ	70	骷髅行动组	90
	狮子王	90	金刚战神Ⅱ(鸟人战队电影版)	70	蝙蝠侠与罗宾	80
	蝙蝠侠4代	110	超级忍者	30	火烧赤壁	140
	唐老鸭大冒险	120	风中奇缘	120	战斧Ⅲ	60
	侏罗纪公园Ⅱ	70	魔界使者	110	战斧Ⅳ	100
	魔界大法师	85	七喜Ⅱ	110	迅雷行动	80
	地球虫Ⅰ或Ⅱ(蚯蚓战士)	90	雅特兄弟	125	忍者Ⅲ	60
世嘉 SHT 射击	机械战警Ⅳ	70	魂斗罗	70	异形战士	65
	枪卡1代	80	真实的谎言	80	空牙	65
	红色战区	80	星际奇兵	70	机械战警3	60
体育	96 FIFA足球(记忆)	80	96NBA篮球(记忆)	85	篮球飞人	80
世嘉 RPG 模拟	英雄传说Ⅱ(记忆良好)	85	梦幻模拟战Ⅱ	115	光明力量Ⅱ(ちえ的封印)	120
	梦幻之星Ⅳ(原装)	110	光之继承者	110	光之继承者(原装N制)	110

GAME BOY 手掌机 兼容卡	
单卡:斩红郎无双剑	180
5合1(带真人Ⅲ、饿狼传说、阿拉丁等)	165
6合1(带大金刚、第二次机器人大战)	200
7合1(带侍魂、饿狼、白书、飞龙拳)	210
7合1(带大金刚、吞食天地、三国、J联盟足球)	170
8合1(带三国志、圣剑传说)	220
8合1(带大金刚、信长野望、大战略)	180
8合1(带足球风云)	160
11合1(带侍魂、斗神传)	230
12合1(带真人3、三国志)	220
12合1(带95格斗天王、斗神传)	220
12合1(带侍魂、狮子王等)	170
13合1(带三国志中文版)	210
18合1(带信长野望、大战略、光之继承者)	230
三国志(中文版)、吞食天地、世界英雄2、饿狼传说、侍魂、大战略、真人Ⅲ、街霸Ⅱ、95格斗王、斗神传,以上单卡每片	98

二、电脑光盘:

智冠:《魔法门之英雄无敌》、《马场大亨》、《机甲猎人》、《九五真龙》、《笑傲江湖》、《鹿鼎记》、《黄飞鸿》、《时空特勤组》、《新蜀山剑侠》、《倚天屠龙记》、《射雕英雄传》、《大银河物语》、《超级大富翁》、《超级灌篮大赛》、《魔眼封印》,*一律49元;《黎明之砧》69元*

联系电话:(010)64019402
手提电话(批发业务):1391070810或1391070820
(收款)联系人:苏江　　邮编:100009
(汇款)总店地址:北京西城区地安门外大街乙60号
注:乘107路、5路、58路鼓楼站下车地安门百货商场对面
新亚第一分店地址:北京西城区新街口南大街114号
电话:(010)66189762
注:乘22路、107路、111路、105路护国寺下车,新街口百货商场往南200米

三、各种游戏机:

①台湾组装世嘉机:Ⅰ型(送卡3盘)450元
Ⅱ型(送卡3盘)450元
②日本原装土星机(送盘二张):2190元
③日本原装PLAY STATION:2200元
④16位超任主机(美版或日版):950元
⑤博士磁碟机(32M):1150元
⑥龙Ⅲ(世嘉、超任两用磁碟机32M):1150元

四、其它:

同时备有大量的N64位机、GAME BOY机、GAME GEAR机,以及大量土星、SONY、GB软件。
注:世嘉卡及电脑盘每个邮费10元

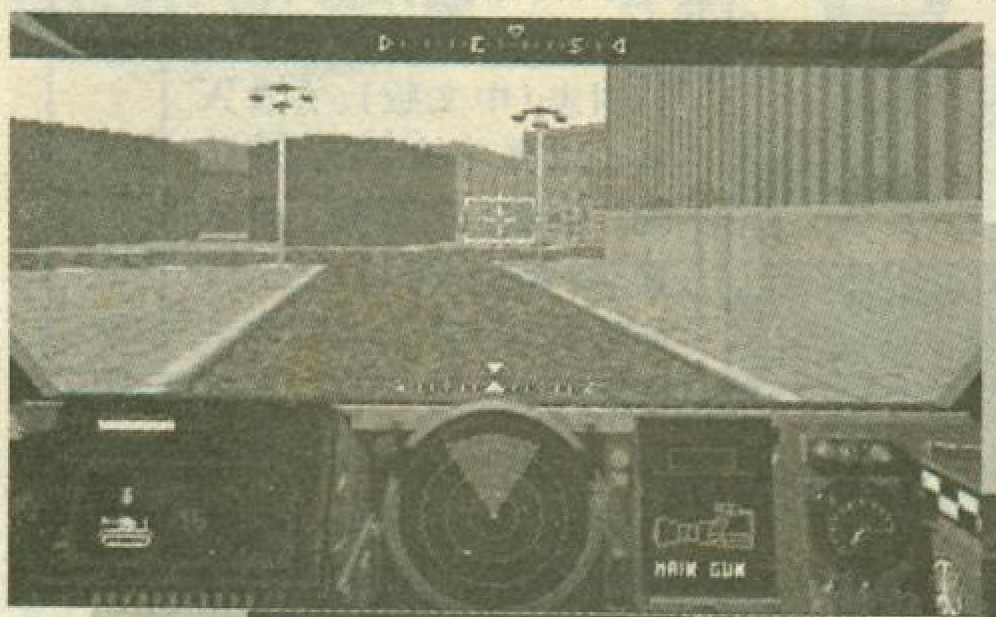




在编辑部里，每次最后一个交稿的就是我软体动物，因为这篇稿子是最难写也是最不想写的。从一堆资料里找出最炙手可热的消息，再加上自以为可以用幽默一词形容的语言，还要抓图、调图、排版，真是够受的。不仅如此，晚交稿还扣工钱（请各位读者一定要写信给主编抗议，不准虐待国家一级保护动物）。这哪儿是每月一篇游戏特报呀，简直是每月一刑嘛。一年前不小心落“社”为“编”，如今真是骑虎难下了，呜呜．．。但是，anyway，我还是很热爱我的工作的（是不是真的呀），因为可以以玩游戏当饭碗嘛，哈哈哈．．．．．啊－－－－－

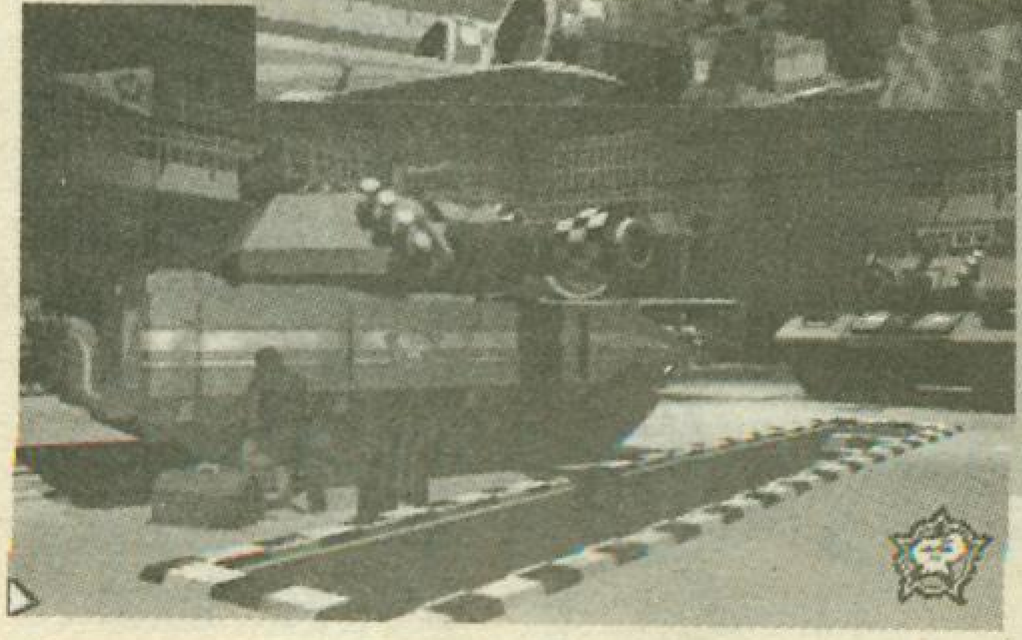
（特工黄：主编大人，软体动物在计算机边饿晕过去了！！）

Ok，演出开始了。ShellShock 可以说是一款很“美味”的游戏，当然不是说 CD 很可口，美味是指游戏美国味很浓。游戏一开始，片头播放的是目前美国很流行的的 Hip－Hop 舞曲，而游戏的主角 D－Tour 登场时走路的姿势也是很典型的舞曲 MTV 风格。张口一说话，哇，Too Slangy，他们说把“you”说成“ya”，动不动就“Hey man”，问句的结尾总要加个“ha?”来加强语气。ShellShock 是一个 3D 坦克射击游戏，故事的内容说是五个黑人青年凑在一起，为了保卫城市的和平，开着坦克到处打击恶势力。游戏并不是象《钢铁雄师》那样的模拟驾驶，而是很简单的 3D 射击，就好象把毁灭战士塞进坦克一样。坦克的主要武器就是坦克的主炮，不用担心，炮弹打不光。每个任务都是去指定的区域里消灭所有的敌人就算过关。看起来挺容易的，但敌人也不是木头的。实际上 ShellShock 中的敌人蛮狡猾的，它们经常会透过楼房之间的小夹道向你开炮，或者是静静地等在街的拐角，趁你还来不急转弯就轰你一炮。到游戏的后期还会出现直升机和炮艇，需要改换机枪来对付他们。坦克的武装是可以升级的，但这装备并不是突然就掉在你面前，而是要在执行任务中边与敌人周旋边收集木箱，到任务结束就可以去买新的装备了。游戏的图画还算流畅，虽然不乏“马赛克”的出现（这是这类游戏的通病了），总体来说还不错，而且还有不少很震撼的过关动画，就连 GAME OVER 的动画都很酷。不管怎样，你要是个 3D 射击迷，一定要试试 ShellShock 好不好玩。



雷达是保命的关键


主角很嚣张的登场了

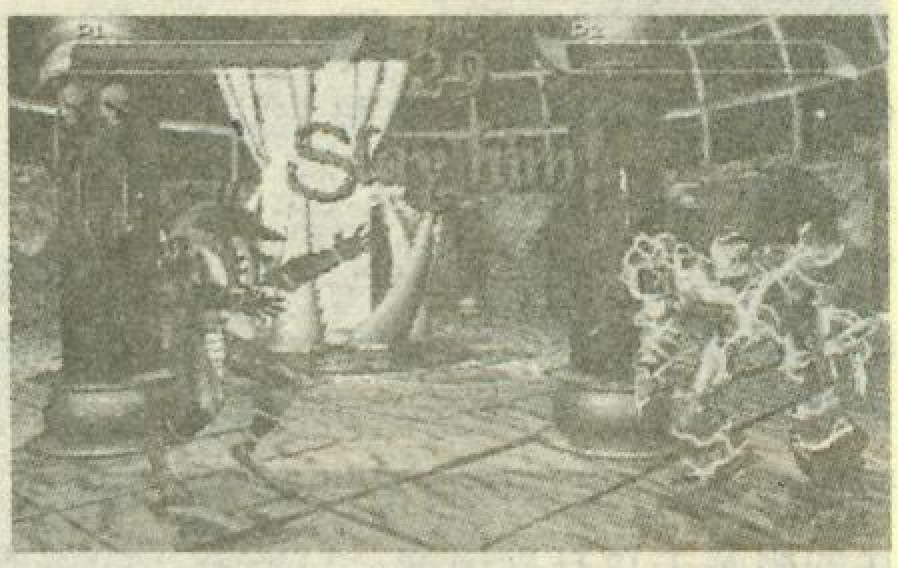

基地就是这个样子

不要说什么“格斗游戏是 PC 的弱项”了，PC 上已经出了不少好的格斗游戏，就连《斗神传》《VR 战士 1》这样的 3D 格斗游戏都可以不借助 3D 加速卡也能运行得很好。最近一款名叫《Pray For Death》（简称《PFD》）的由 LightShock 制作，Virgin 发行的 2D 格斗游戏更是引起玩家们的注意。《PFD》可以说是仿任天堂的《Killer Instinct》（本刊译作《杀手学堂》）的游戏。游戏中共有 10 位异种格斗家，象什么守护法老的地狱犬、来自北欧的维京海盗，做为杀人机器的机甲战士，还有一位酷似李小



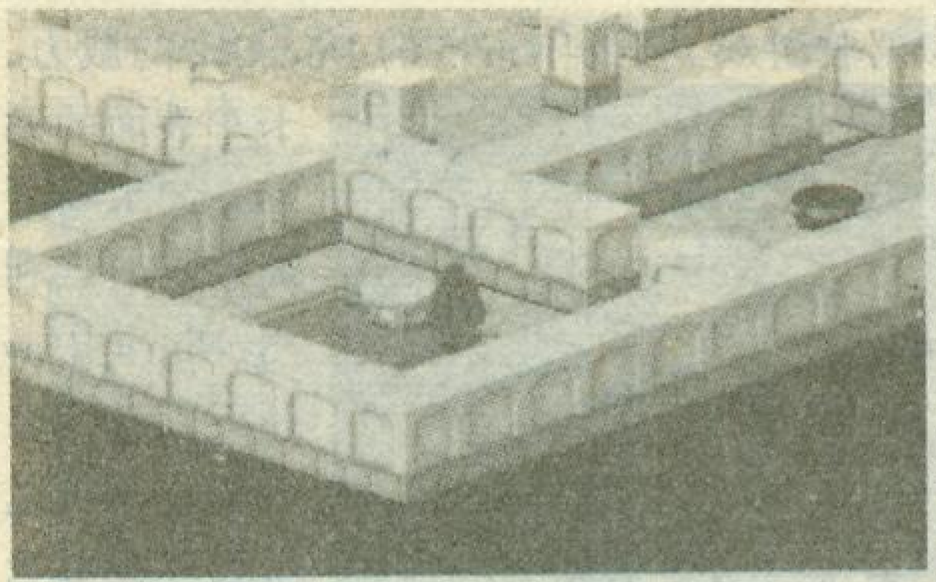
龙的中国武术家（李小龙式的人物已经成了格斗游戏不可缺少的一员）。人物的形象及动作都是用工作站制作出来的，动作还算是自然。在 VS 画面，游戏更是用很酷的 3D 动画来表现，而且每位格斗家都会对不同的敌人说一些不同的话来讽刺对方，如守护法老的地狱犬遇到机甲战士时会说“你是一个很奇怪的木乃伊”，蒙面女会对外星生物说“我要拔掉你的章鱼须”等等，让玩家在激烈的格斗中也能轻松一下。《PFD》很好的学到了《KI》中的优点。在《KI》中只要能短连续技中正确的使出其它的连续技，就可以施展出高达几十 hits 的长连续技。《PFD》中也有连续技的概念，不过它的连续技使用比较简单，有点象《街霸 ZERO》中超必杀的用法。《PFD》也加入了连续技破坏技，也就是当对手向你使用连续技时，使用连续技破坏技可以破坏对手的连击，而且也能得到高分。终结技是欧美 2D 格斗游戏的专利，《PFD》自然也要赶这个时髦。当最终回合把对手击败后，在限定时间内使用特殊招式，给对手最致命，最残忍，最奇怪的一击，对玩家来说也是一种胜利的享受。《PFD》也为玩家提供了多种游戏模式，如一般的故事模式、比武大会模式、团体战模式、循环赛模式等等，使格斗游戏也能当做体育比赛游戏来玩。不要为自己的机器玩不了《VR 战士》而闷闷不乐了，玩一玩《PFD》也很不错。

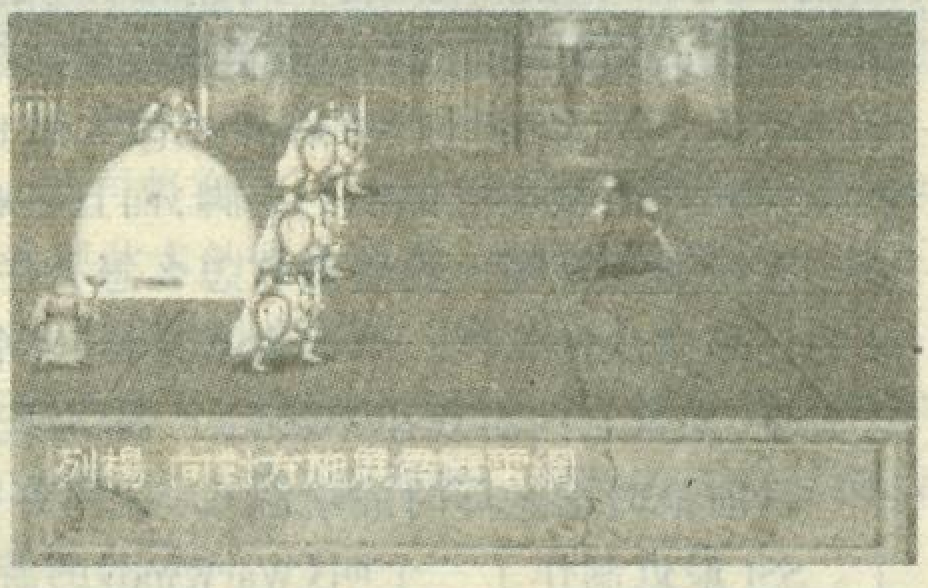




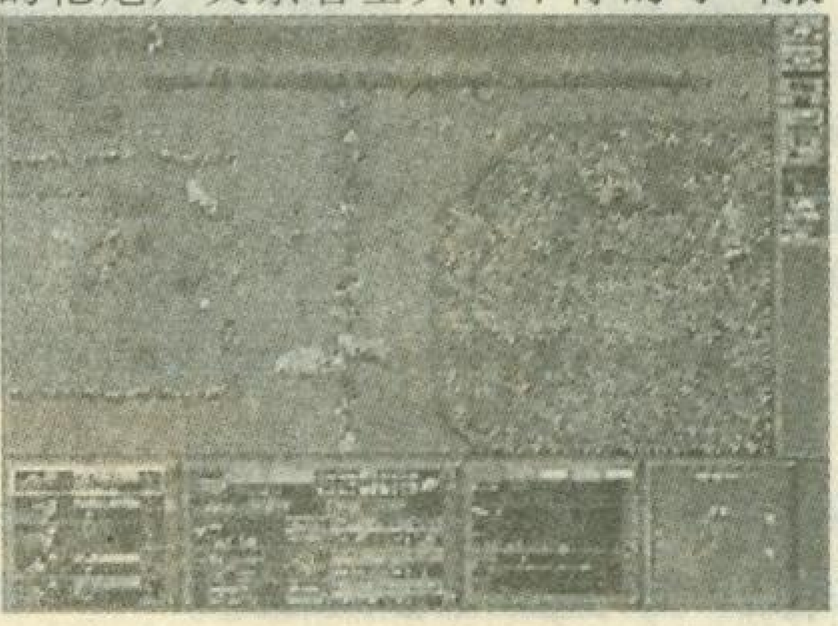


记得上期介绍的《Trial By Magic》吗？那是本人很喜欢的《魔界召唤》式的游戏，由于比较忙，《TBM》一直没有时间玩，没想到又出了一款《传说纪元－黑暗之星》也是这类的游戏。《传说纪元》是根据台湾省《电脑玩家》杂志的名作家林伟甫的同名长篇幻想小说改编，剧情还是比较吸引人的。游戏主要是以在 45 度的迷宫中解迷题、找钥匙、踩机关为主。迷题的设计学习了《魔法门》系列的风格，题目多为一些半通不通的打油诗（也不知这词用得好不好），然后屏幕上跳出一个输入栏让玩家用注音输入法输入答案。且不管迷题的难度（蛮简单的），这种方法笔者是很喜欢的，因为笔者是那种自认为智商高的那种，乐于接受这种挑战。游戏中的战斗采用《太空战士》式的 2D 侧视，敌人有些比较强大，但并不难打，因为主角本身具有吸取他人生命的能力，只要触摸一下敌人，对方的生命就会加到主角的身上，而且在没有战斗时，可以用休息来恢复生命及法力，也没有敌人会来骚扰（敌人是随机出现的那种）。法术的升级还比较有意思，升级时不但会获得新的法术，原有的法术还会升级以增加强度。不过游戏还是有许多不尽人意的地方。机关设计得有些不合理，有的踏板设在毫无标记的地板上，如果不经常按“S”键寻找，会害得你在迷宫里跑来跑去地找到底哪里漏掉了。音效制作得也比较呆，主角撞到墙上就会“嘭嘭”地响，简直能烦死人。经常还会出些小 BUG，比如原本按 Alt＋S 是存储进度，但总是莫名其妙的就不管用了。游戏是用鼠标和键盘都可以操作，但是两者一同使用并不见得就方便，常常会觉得双手飞舞得很累。城市里的人都象少林寺的木人，一动不动，就等着你上前搭话。不过话说回来，迷宫与迷题设计得都还可以，对于记忆力与观察力是很好的考验，值得玩一玩。





微软终于将“魔手”伸向了游戏软件，并且已经开始伸长。最近一款由 Atomic 公司制作，微软发行的《CloseCombat》受到玩家的好评。这款游戏以二战时的诺曼底登陆为背景，玩家可以扮演美军或德军中任意一方。游戏方式为目前最最最最流行的即时策略，玩家可从 39 个小战斗中选择执行，也可以把它们串成一个大战役。战场上有不同装备的步兵，也有各种装甲车辆。音效制作得非常之好，四外乱响的枪炮声夹杂着士兵们不停的呼叫报告，将战场的气氛渲染得淋漓尽致。但是游戏即使在高速的机器上运行，卷屏也十分缓慢。两队步兵间隔十几米，竟然要互射好几分钟才能互见伤

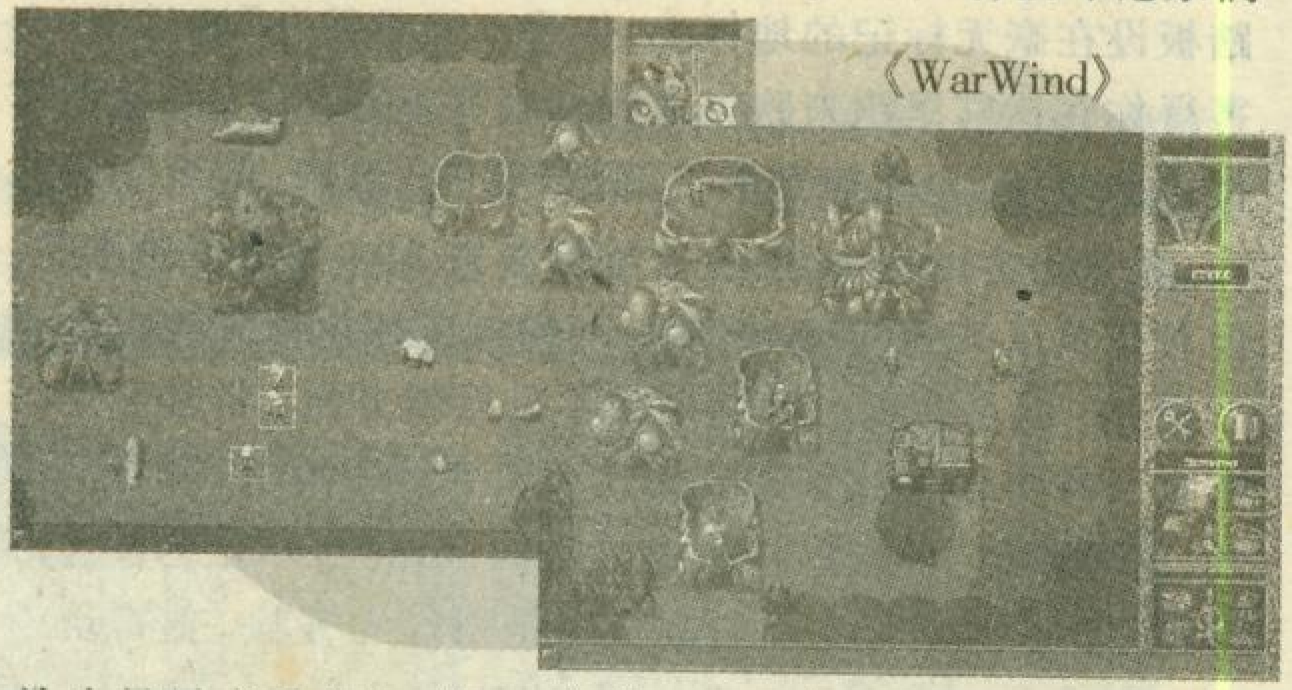


亡,真没想到国产电影中英雄不死的奇迹在老外的游戏中也能见到。微软还有一个名叫《Monster Truck Madness》的游戏将于近期发行。这是一个怪物卡车(就是四轮巨大的那种卡车)的模拟驾驶游戏。借助 Win95 的 DirectX2 的威力,

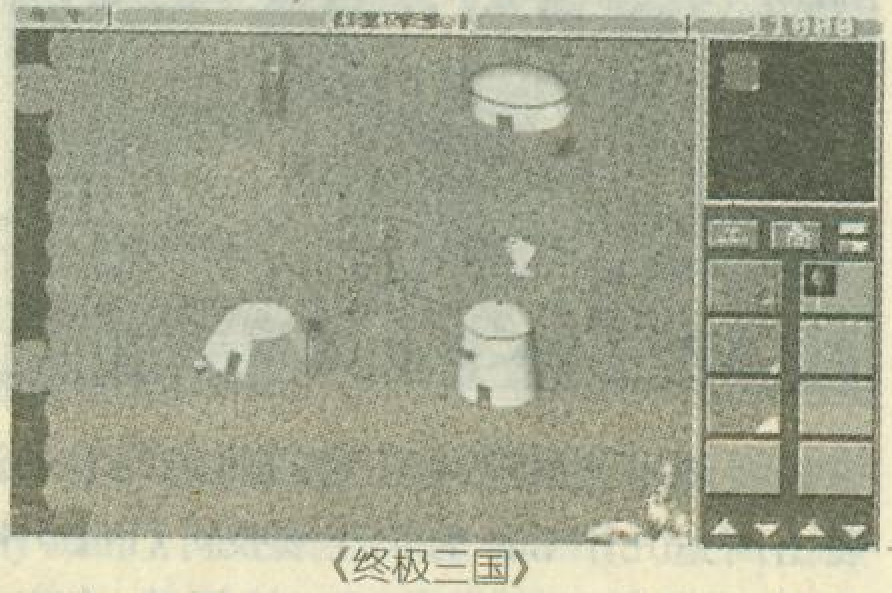


卡车表面的贴图看起来十分细致。而且利用 Direct Play 还可以进行多人游戏。听说微软还在游戏中存储了怪物卡车的百科全书,这应该是微软一惯的爱好吧。比尔．盖茨在许多人眼里是个不怎么样的家伙,从 MSIE 与 Netscape 之战大致也能看出微软想在各种软件的领域里都插上上脚,而且还都抱着称霸的野心。大家通常是嘴上说着微软怎么怎么烂,但实际硬盘里装的还是微软的软件。游戏也是这样,不管你对微软有什么成见,如果它的游戏还不赖,你一定会玩。

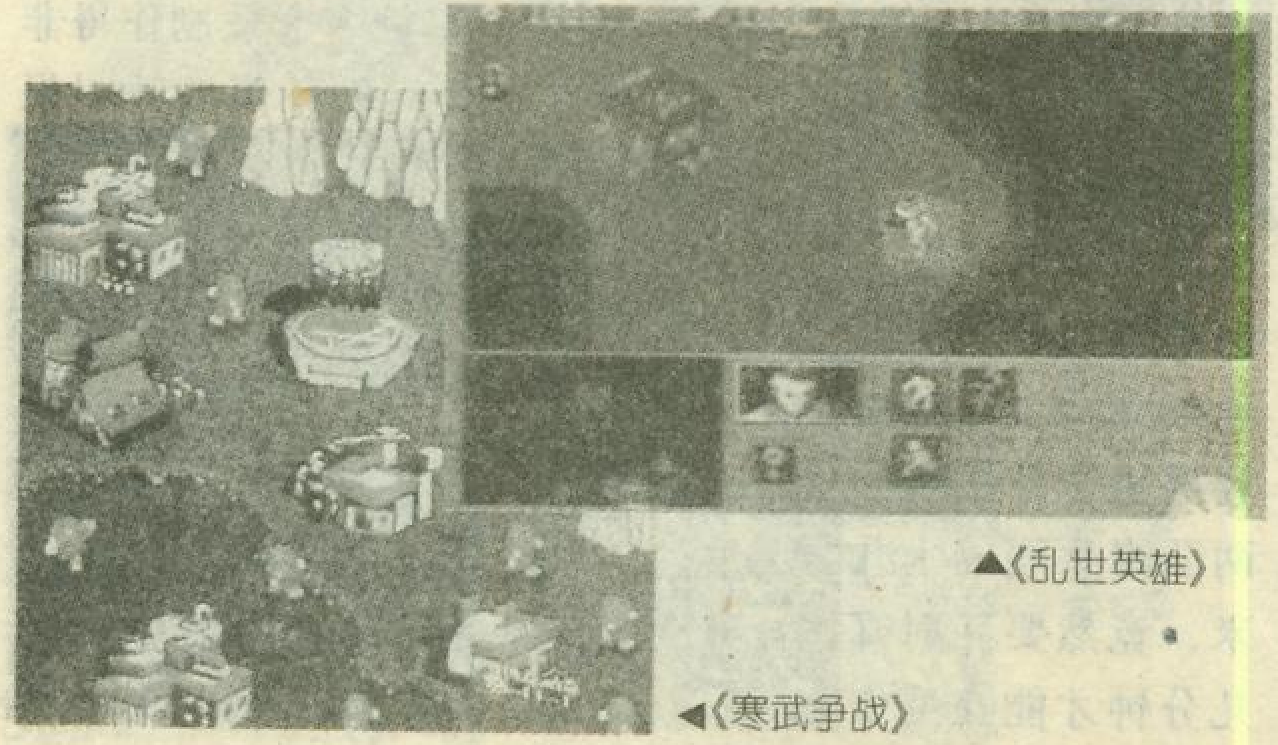
目前最时髦做即时战略游戏,说不好听的,都一窝蜂了。SSI 最近制作了一个叫《WarWind》的游戏,被评论家们


《WarWind》

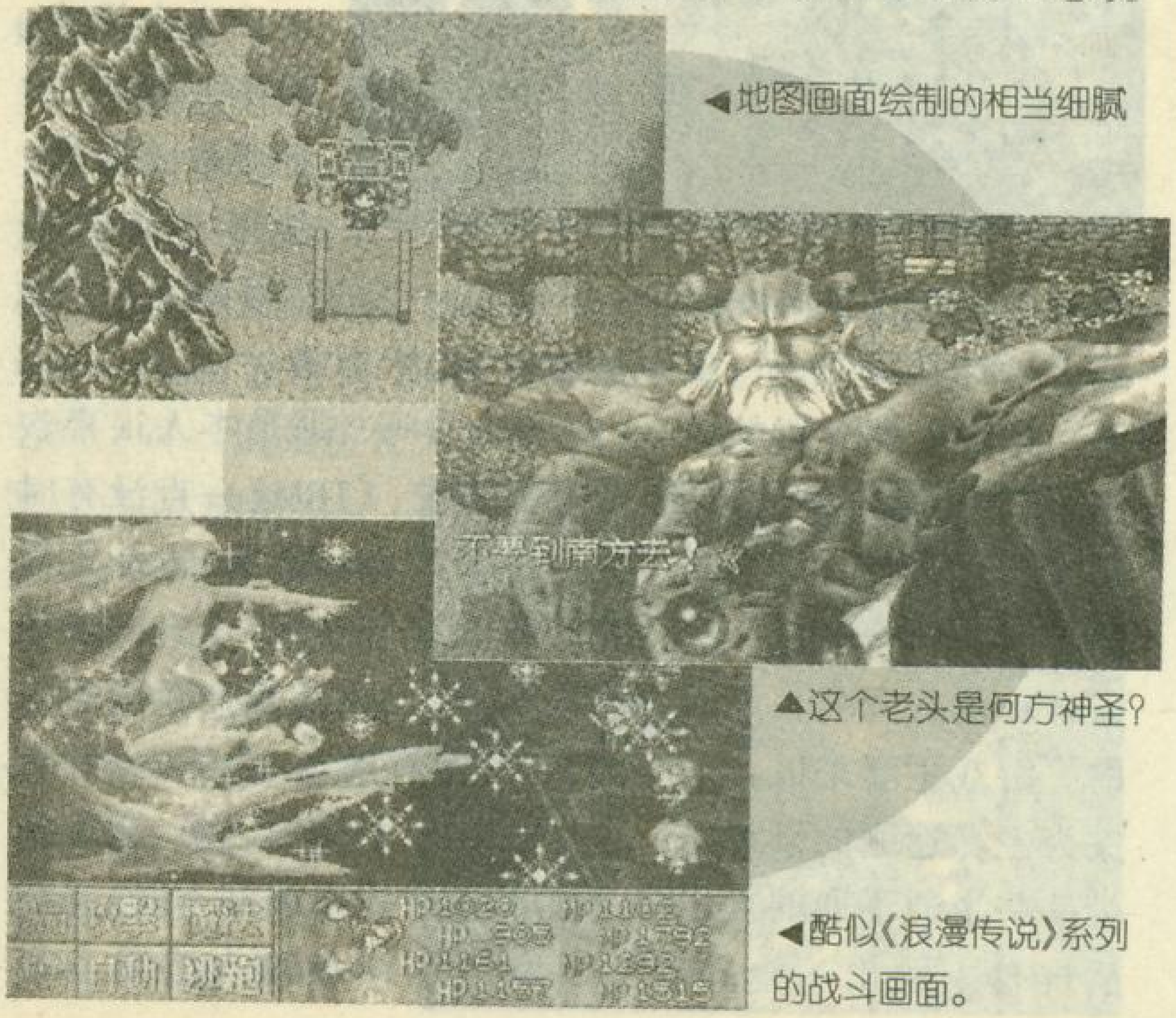
认为是最有希望与《C&C》《WarCraft》一争高下的游戏。《WarWind》游戏中有四个外星种族可以选择。游戏方式与以往的此类游戏基本相同,不同的是《WarWind》允许将战力带入下一关,也就是说前一仗的最后剩下的兵力将直接影响到下一关的状况。由于目前关于《WinWind》的资料还很少,SSI 的 Homepage 上虽然有可以玩的 DEMO 版等着玩家下载,但这个 33MB 的 DEMO 恐怕连即使有 28.8K MODEM 的玩家也头大,看来只能等正式发行后才能进一步了解了。台湾省的不少游戏公司也开始凑热闹。从未听说过的森雅资讯目前正在制作名叫《寒武争战》的游戏。游戏中的两个种族分别是类似东方人的龙族与半人半兽的吾尔族(这不和《魔兽争霸》一样吗?)。游戏的方式与目的也与《魔兽争霸》大同小异,不同的是《寒武争战》也加入了将战力带入下关的概念,还加入了埋雷与架桥等一些新功能。欢乐盒公司也在制作名为《乱世英雄》的即时战略游戏。内容总算有了创新,玩家将扮演戚继光去消灭倭寇,不过也因为这个原因,使得游戏只能选择戚家军去完成游戏,估计也不


《终极三国》

会支持网络对战了。《乱世英雄》中将由寺中的和尚代替以往游戏中法师的位置,想想一定很有意思。令笔者比较吃惊的是合肥万森电子有限公司也开发了一款即时战略游戏《终极三国》(Oh My!!又是三国游戏)。不用说,玩家一定是从魏、蜀、吴三国中选一国进行游戏了。为了不使国产游戏落后于欧美大公司的产品,《终极三国》中加入了不少很有意思的东西。如士兵可以躲在粮车内潜入假装友好的盟国中,演一出三国特洛伊木马。士兵还可以换穿敌方士兵的服装去攻打别国家。目前游戏的完成度还不是很高,制作公司希望国内热心的玩家们能集思广义,给他们提供一些好的 idea。如果你有兴趣有自信,可以和万森电子公司联系,说一你的想法。通信地址:合肥市邮政信箱 1-038 号,邮编 230061,电话:3642479


▲《乱世英雄》
◀《寒武争战》

不少玩家可能还记得几年前大宇发行的一款游戏《魔神战记》吧,笔者还记得,不过只记得名字,内容忘了。现在《魔神战记 II》的开发已经进入尾声,即将与玩家见面。二代的主角还是亚特斯(没有记错吧),内容笔者真不想说



◀地图画面绘制的相当细腻
▲这个老头是何方神圣?
◀酷似《浪漫传说》系列的战斗画面。

了,告诉你"老一套"就够了。界面也沿袭一代,不过更加细致了。战斗画面简直太《浪漫传说》了,一个模子里刻出来的一样。据说故事中还加入了爱情、亲情、仁义之情等等感情的纠葛,看来还挺复杂的。

喜爱冒险游戏的玩家一定玩过《Monkey Island》(《猴岛小英雄》)系列,该系列游戏以轻松幽默、匪夷所思著称。比如在二代中,主角竟然把猴子扭成扳子的形状,用



◀小 Guybrush 已经长大成人了



▶Guybrush 心仪已久的女海盗 Elaiae



◀LeChuck 雄风依在

以拧开锈住的水龙头。想起笔者当时完成此游戏时,竟有一种智商不可一世的感觉,可见这个系列的游戏多么神奇。二代发行至今已有三年多的时间了,本以为 Lucasart 已经不准备再开发新的一代,没想到三代已经开始制作。三代故事仍然发生在 Guybrush 与海盗 LeChuck 之间,画面改成了高解析的类迪斯尼风格(老实说笔者一点也不喜欢这种风格,还是二代的画风比较有趣),不过要想玩上这个游戏可能还要等很长一段时间。

Hot News



《Rebellion》

1、Lucasart 终于禁不住即时战略游戏大潮的诱惑,开始开发他们自己的即时战略游戏,而且,这是一款以《星球大战》故事为背景的游戏,名叫《Rebellion》。这款游戏预计在 97 年第一季度上市。

2、Interplay 利用他们制作《Descent》的引擎,加以改进,目前正在开发一名为《Descent to Undermountain》的 3D 动作冒险游戏,画面看起来相当不错,预计在 96 年第四季度上市。



《Descent to Undermountain》

3、Creative 公司将在 10 月份上市他们新的 3D Blaster PCI 卡。为了表现此卡的强大机能,套件中将赠送一套正式版的《Quake》,此套件建议售价 200 美元。

4、看看下面的图片,能猜出是什么吗?这是开发中的《魔法门 6》的画面,怎么样,不错吧。但是听说这款游戏要到 97 年底才能上市。



《魔法门 6》

5、Epic 的强头作品《Unreal》将会支持 Intel 新的 CPU 芯片 - MMX,该游戏将由曾发行《DOOM》系列、《真人快打》系列的 GT 公司代理发行。

6、即将在 N64 与 PS 上推出的《真人快打 三部曲》传闻将会发行 PC 版。《真人快打 三部曲》几乎包括了该系列二代、三代、终极三代中的所有人物,共 28 人。

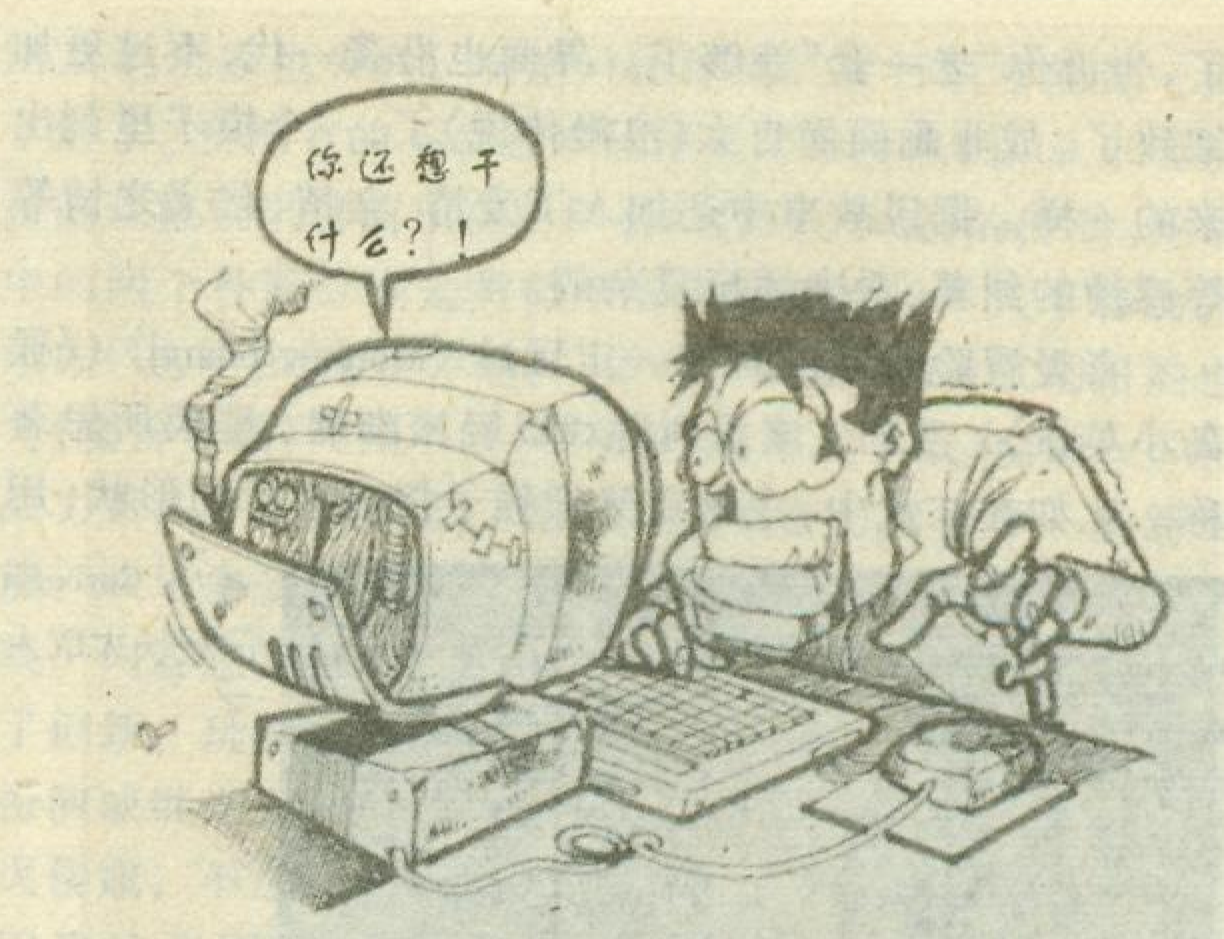
7、《TFX》系列的第三作,《EF2000》的续集《TFX3: Lighting Strike》将于明年三月上市。据称三代的贴图更让玩家无可挑剔。

循环听完三遍 Cranberries 乐队的《No Need To Argue》(共三个半小时),终于完成了本月的稿件。东方泛起了鱼肚白(哈哈哈,好词儿),意识已经模糊,依稀可辨的只有通向卧室的道路。跌跌撞撞行至床边,看见特工黄与龙哥睡梦中露出甜美的微笑,以怪异的姿势倒下,安然入睡。

感谢智冠(北京)公司张志宏先生提供资料

文/软体动物 标题字/Stryker 题图/郑州 朱卫强

纵横模拟器天下



两年前，某某机的模拟器还是低级 Hacker 的恶作剧的代名词，因为当时的 PC 软、硬件水平要想模拟运行其他的机种的软件还是很困难的。不过，今年似乎一切条件都具备了，各种模拟器倾巢而出。目前已经可以模拟的机种多得让人吃惊，从最早期的 Atari 一类到 16 位的超任都有模拟器。但是还是有一些游戏机至今还是没有模拟器。NEO GEO 是双 16 位游戏机，而且其软件容量较大，制作模拟器的难度较大，可能性目前看来也不太大。PC－E 与 GT 只在亚洲部分国家比较流行，而编写模拟器的几乎全都是欧美国家的软、硬件高手，所以这两种 8 位机也没有模拟器（其实 NEO GEO 的家用机在欧美也不十分流行）。32 位机目前还没有模拟器，就象两年前没有 16 位机模拟器一样，也许两年后会有吧！下面，就让我们来看看目前都有些什么机种可以模拟，和哪些模拟比较出色吧。

Amiga

Amiga 是 Commandore 公司早期的一种计算机，可以说是很多人就是从玩 Amiga 开始接触电脑的（至少在欧美国家是这样的）。普通的 Amiga 的 CPU 是 Motorola 68000，分为 16 位与 32 位两种版。Amiga 还有附加的专门负责图形影像的芯片。就功能来看，Amiga 可以说是专门用来玩游戏的。现在 Amiga 还有不少人在使用，也有新的游戏软件发行，如 Bitmap Brother 公司与 Team17 目前就正在制作几款新的 Amiga 游戏。运行 Amiga 的模拟器，必需有一个叫做 KickStar 的软件，这是 Amiga 上的操作系统，相当于 PC 上的 DOS，如果没有它，Amiga 模拟器就无法运行。



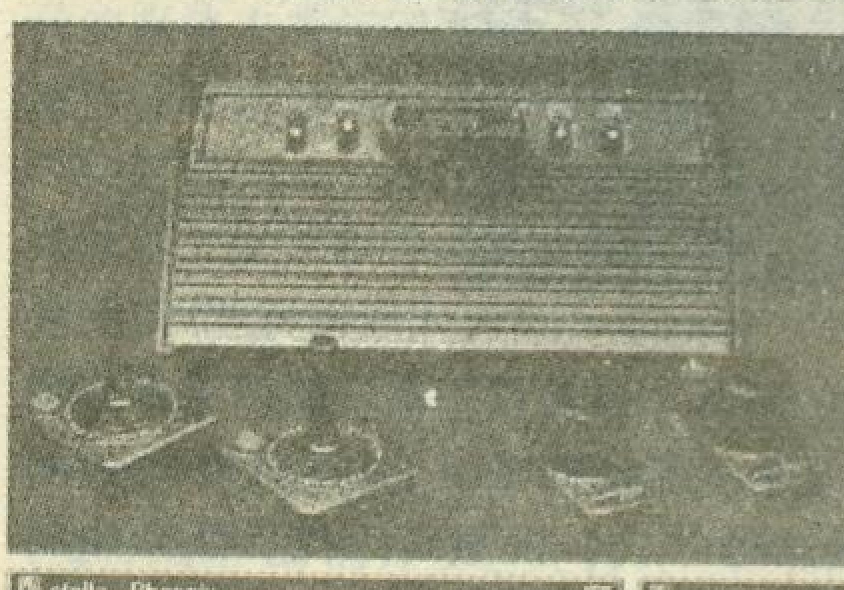
AMIGA

目前流行的 Amiga 模拟器有：

名称	OS	版本	评分（4 分为满分）	作者
UAE	D	68000	3	
UAE	U	0.6.3	3	

Atari

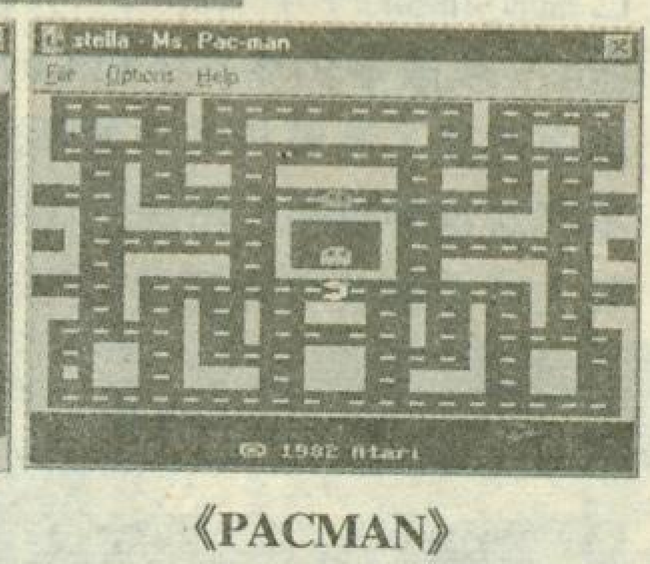
Atari 的名字大家可能不会陌生，与 Amiga 一样，它也是早期的经典游戏系统之一，其历史可以追溯到 1977 年。Atari 有许多型号，一般是 2600 型、5200 型、7800 型。Atari 使用的是 6502C 型 CPU，运行时最高主频只有 1.19MHz。现在模拟器模拟的大多是 5200 型。



雅达利 2600 主机



《火凤凰》



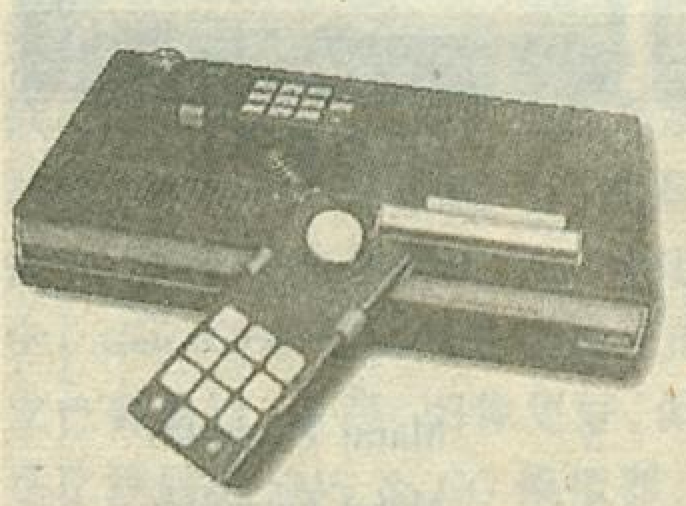
《PACMAN》

目前流行的 Atari 模拟器有：

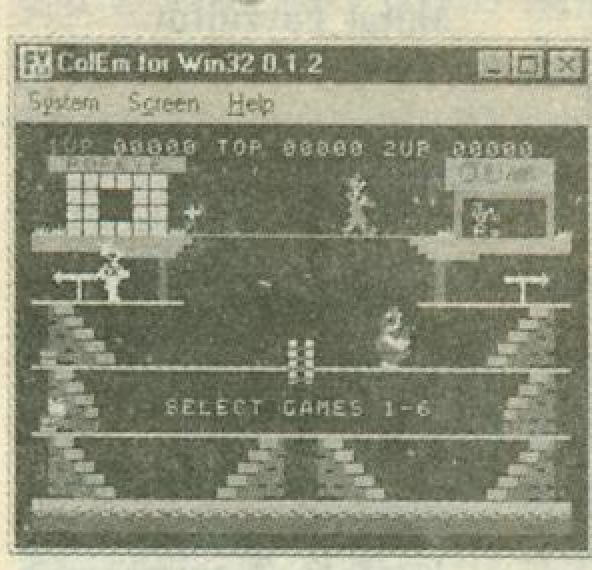
A26	D	0.15	3	
Stella	D	0.4	4	
Stella	95	0.4	4	Jeff Miller
Virtual 2600	U	Beta2	3	
Virtual VCS	D	0.60	3	

ColecoVision

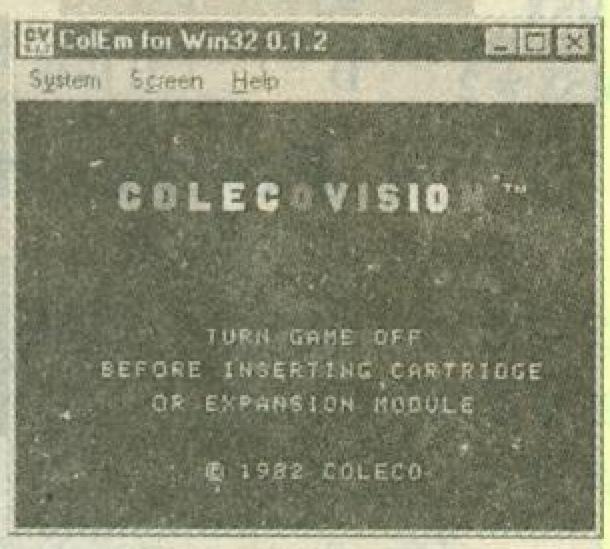
诞生于1982年,是原始的游戏系统之一。ColecoVision当时是为了与Atari和Mattel(不详)系统竞争而设计的类似系统。ColecoVision发售时搭卖的是当时最流行的《大金刚》(可能就是俗称《英雄救美》的那个吧)。ColecoVision有比较丰富的色彩。



ColecoVision 主机



《大力水手》



模拟器的主画面

目前流行的 ColecoVision 模拟器有:

ColEm	D	0.32	4	Marat Fayzullin
ColEm	U/X	0.4	4	
ColEm	95	0.1.2	3	Marat Fayzullin

Commandore 64

Commandore64,使用6510 CPU,是第一个使用320X200 16色模式的计算机。而且Commandore 64使用了一个先进的3通道SID声音系统,还有一个磁带驱动器。



COMMANDORE64 的主机





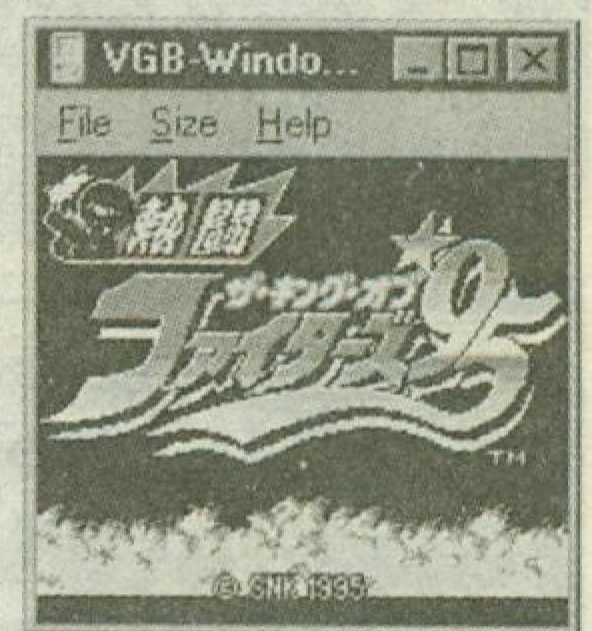
目前流行的 Commandore64 模拟器有:

C64 Alive	D	1.1	2
C64 S	D	1.1	3
PC64	D	1.2	3
PC64	95	2.12	3
Win64	95	Beta0.2	2

GameBoy

Gameboy,不用多介绍。GameBoy的模拟器是最先出现的新一代游戏机的模拟器,这是因为GameBoy实在是太流行了。有位美国的游戏迷说:"我们大部分人都用了大量的时间去盯着这个绿色(屏幕)的手掌系统"。Marat Fayzullin,这个年轻的小伙子(比软体动物还年轻哟),也因为编写了第一个GameBoy模拟程序,之后被同行们戏称为"模拟器之父"(他还编写了FC、MSX和SMS的模拟程序)。不过,Marat虽然编写了不少模拟器,但他编写的各种模拟器都不是最好的,其最主要的原因是他的程序都是共享软件,都要花35美元去注册,另外功能也不是很强,可能是因为工作太忙的缘故吧。VGB-DOS是众多GB模拟器中最好的,支持6种显示模式,支持声霸卡,支持GameGenie密码(欧美流行的类似金手指的密码),还可以自己定义按键。





▲《热斗'95格斗之王》也可以玩到。

▼更换背景图功能可以达到SGB的效果。



目前流行的 GameBoy 模拟器有:

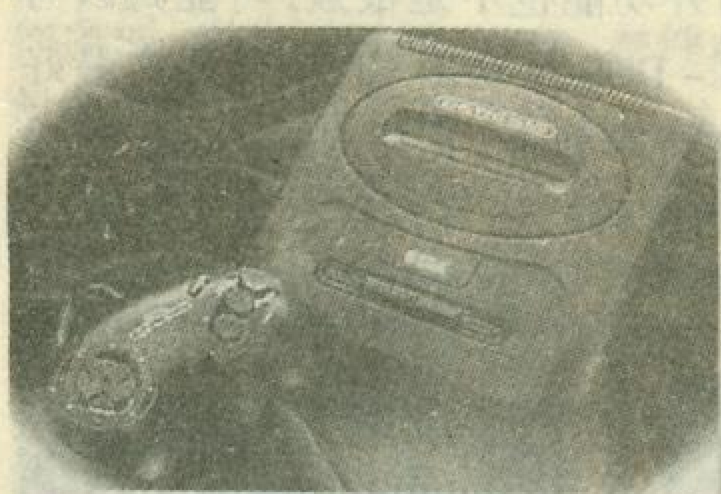
Fondle	D	Beta69	2
Hyperboy	Win	0.3	2

VGB－DOS	D	0.8b1	4	Marcel De Kogel
VGB	U/X	0.7	3	Marat Fayzullin
VGB	95	0.7u	2	Marat Fayzullin

注：Fondle 其实是剽窃 VGB－DOS 的原程序，但增加了一些很实用的功能。

MegaDrive（Genesis）

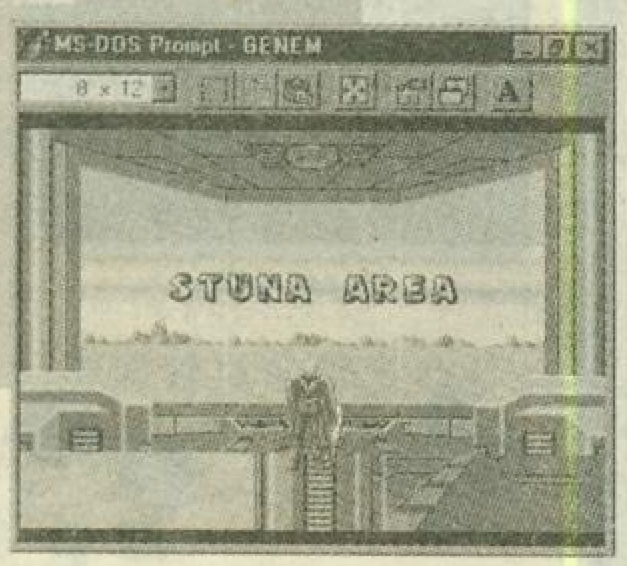
MD 的模拟器是这一两个月才突破的新技术，目前只有两种。GenEm 是比较好的一个，它可以支持 3 种 backup 格式的游戏文件（国内通用的 MD 碟机格式是其中之一），支持声卡，缺点是速度慢，而且只有十几个游戏可以正常运行，其中包括《梦幻之星 4》。另一个是 MDE（MegaDriveEmulator 的缩写），这个 MDE 目前版本只是一个 DEMO，仅仅模拟了一下 MD 的图形机能，还不能运行任何游戏。



Mega Drive



《梦幻之星Ⅳ》



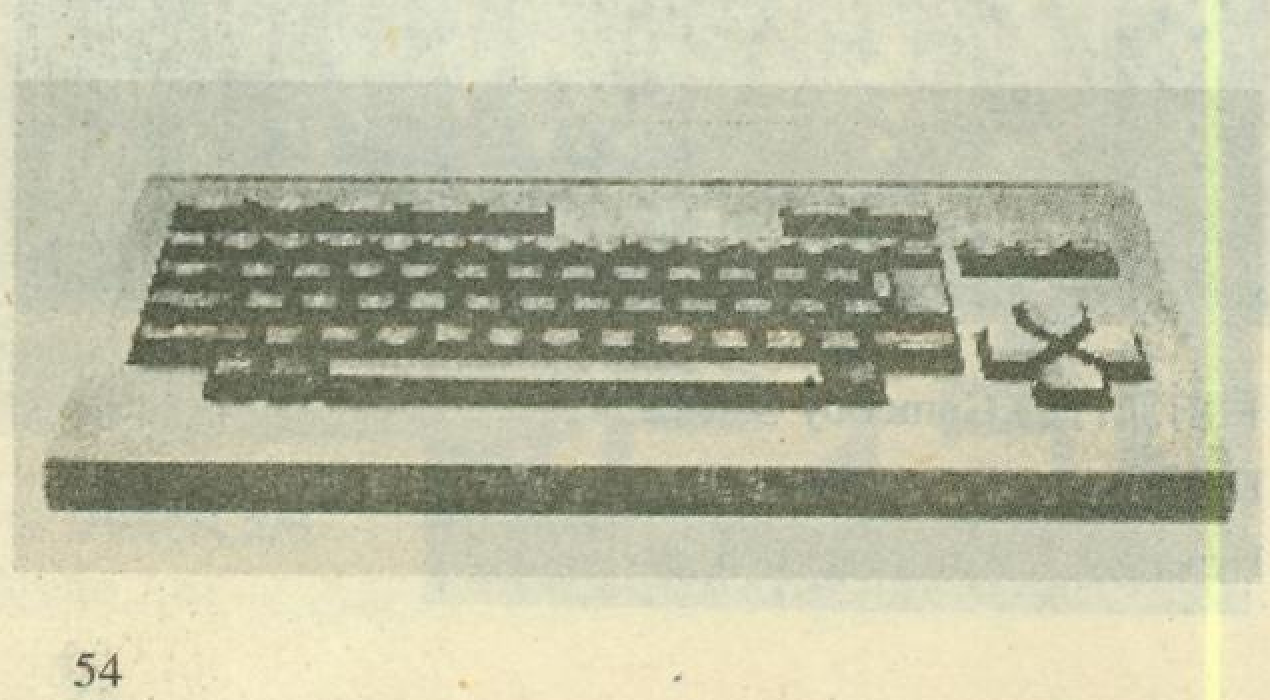
《Space Harrier》

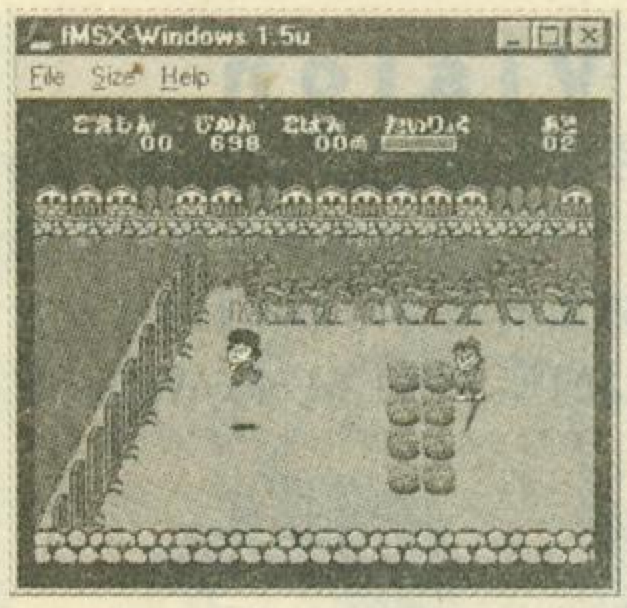
目前流行的 MegaDrive 模拟器有：

GenEm	D	0.12	2	Markus Gietzen
MDE	D	0.5	1	

M S X

MSX 一种早期的 PC，除美国外，曾在许多国家受到广泛的注意。之后出现了许多系列系统：MSX2、MSX2＋、TurboR。据说 MSX 到现在在许多地方还很流行。MSX 使用的是 Z80 CPU，TurboR 有附加 CPU。笔者手头的两个 MSX 的游戏比较奇怪，一个是《大盗伍佑卫门》，一个是《三目童子》，都是日本游戏，可是却从没有听说日本还有人玩





《大盗伍佑卫门》



《三目童子》

MSX。

目前流行的 MSX 模拟器有：

fMSX	D	1.41	4	
fMSX	U/X	1.5	3	Marat Fayzullin
fMSX	95	1.5	2	Marat Fayzullin
MSX＊2	D	1.0 Beta	0	

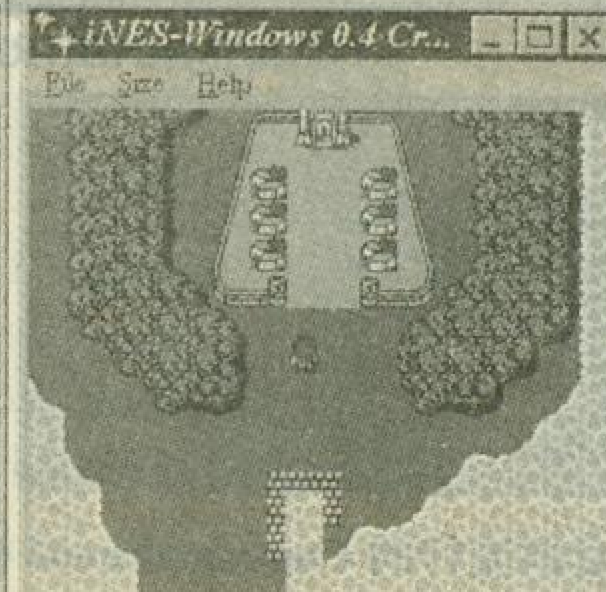
Famicom（NES）

任天堂的红白机在几年前在国内的流行状况可谓盛况空前，到目前为至，没有任何一个机种（PC 不算在内）的销量能超过红白机。单从国内各厂家仿造红白机的品牌之多就可以知道红白机的受欢迎度。红白机在日本叫做 Famicom（Family Computer 的缩写）在欧美国家叫做 NES（Nintendo Entertaiment System）。NES 在欧美国家也同样受欢迎。因此 Famicom 的模拟器很快就产生了。其中有一个是被亦被戏称为“东方模拟器之父”的日本程序员安藤信明所编写的 PasoFami，支持声卡、手柄，效果很不错。另一个由 Marat Fayzullin 编写的 iNES 效果也不错，但由于的共享软件，加之不支持声卡，不如 PasoFami 受欢迎。





《恶魔城》



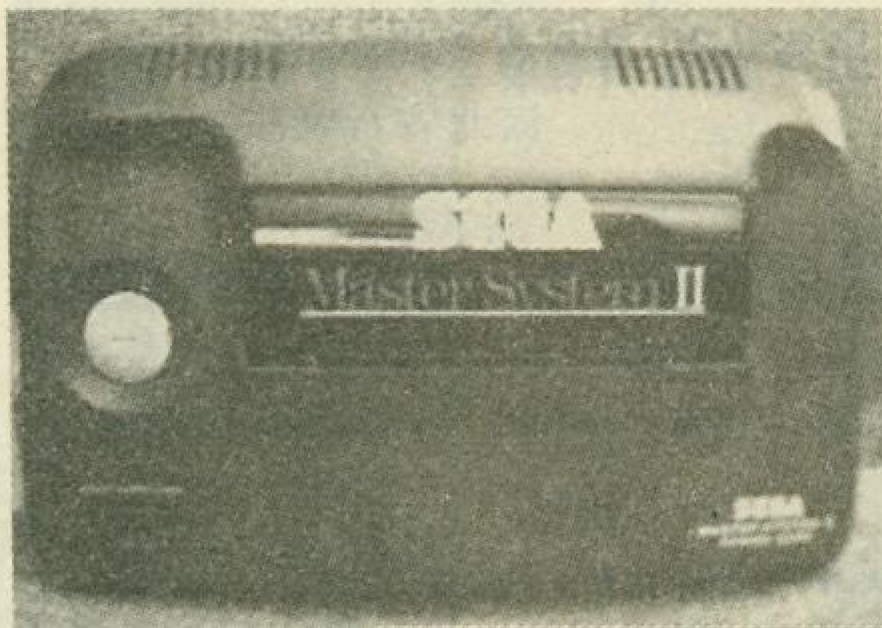
《太空战士Ⅲ》

目前流行的 FC 模拟器有：

iNES	L/X	0.5Beta1	3	
iNES	95	0.4	2	Marat Fayzullin
LandyNES	D	0.1	1	
PasoFami	95	2.6b	3	安藤信明

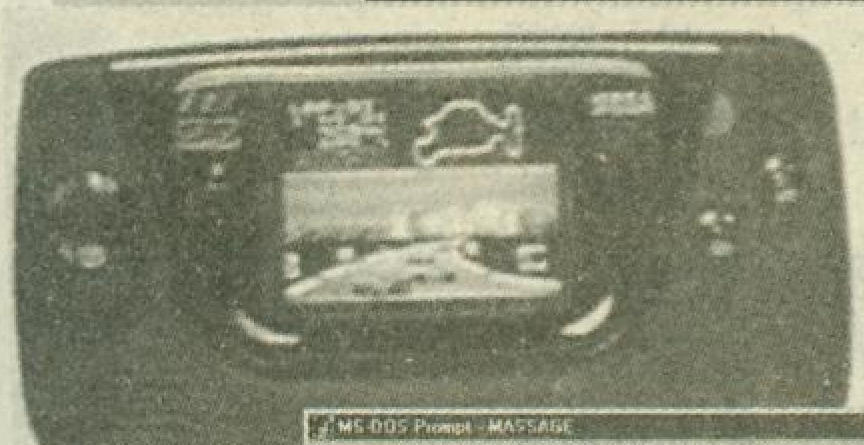
SMS 与 GameGear

SMS(Sega Master System)，是世嘉公司在任天堂红白机推出后所推出的世嘉 8 位机系统，但是似乎不是红白机的对手，所以并不是很流行。世嘉公司在 SMS 失败后，立即投入 16 位机的开发工作，希望在 16 位机的领域抢先一步。GameGear 是世嘉公司推出的 8 位掌机，虽然解析度与发色数要比 GB 高，图像更好，但却不如 GB 流行。Massage 是比较好的 SMS & GG 模拟器，内置游戏选择菜单，功能选择菜单，支持手柄，并且能够很好地运行多数游戏。



主机较为罕见的 SMS


SMS 版的《双截龙》


Game Gear



GG 版《侍魂》

目前流行的 SMS & GG 模拟器有：

Massage	D	0.5	4	James Mckey
MasterGear	D	0.71	4	Marat Fayzullin
MasterGear	U/X	0.7	3	

注：MasterGear 另有 Mac 版。

Super Famicom(SNES)

超任，想必不用介绍了。目前真正能够运行 SFC 游戏的模拟器只有安藤信明编写的 SPW(Super Pasofami Win)，而且要求配置较高，还极不稳定，几乎不支持声卡(可以发出声音，但明显是种杂音，并不是游戏本身的音乐)。而且更不幸的是，安藤信明最近已经决定停止在 Internet 上散发最新版的共享版 SPW，因为无数的人盗版拷贝他的注册版 SPW，全使他损失惨重。为了报复使他受损的人，他编写了一个特殊的 SPW1.4 版，一但运行了这个 1.4 版，程序就会在 windows(或 Win95)的后台将用户的 Windows 第一级目录一删而空 ...





《超级玛莉》



《太空战士V》(美版 2 代)

D = DOS
Win = Windows
95 = Win95
U = Unix
L = Lunix
X = X - Windows

目前流行的 SFC 模拟器有：

Snes96	95	3.3	2	
Snes Porfessional	D	0.3b	1	
SPW	95	1.2e	3	安藤信明
VSMC	D	.9607b	1	

后记

三维立体画刚刚出现时，笔者由于观看不得其法，始终对其抱怀疑态度，后来经过高人指点，才对三维立体画深信不疑。模拟器也是这样，只有自已亲自试过后，才知道这并不是空想加谣言。现在，各种模拟程序占据了笔者的一大部分硬盘空间，任何关于模拟器的新消息也成了在 Internet 上搜寻的目标，不管怎么说，模拟器大行其道了。

责编/软体动物　题图/郑州　朱卫强

PC 秘技 PC 秘技 PC

Comix Zone(漫画地带) 跳关法 TEST:YES

在游戏时键入 CAMERON(一定要大写),在菜单里会多出一项"Cheat",然后就可以选关了。

AfterLife(死后的世界) 加钱法 TEST:YES

在游戏中键入 # @!,会增加一千万便士。但是只可使用5次,否则死星会降临,并攻击你的天堂与地狱。

另外,在游戏中键入 SAMNMAX(一定要大写),就会多出一种叫作"地狱兔 MAX"的灾难。

The Hive(蜂巢) 选关法 TEST:NO

在输入玩者姓名时,输入 TORYO,就可以选关。

Quake 正式版秘技补遗 TEST:YES

在游戏中按"~"键叫出控台,输入

GOD	无敌
NOCLIP	穿墙
IMPULSE 9	加满武器与钥匙
IMPULSE 255	暴怒药(破坏力 X4)
GIVE #	得到枪
GIVE R #	得到火箭
GIVE N #	得到钉子
GIVE H #	得到生命
GIVE S #	得到护甲
GIVE C #	得到 Cells
KILL	自杀
FLY	飞
MAP E # M #	跳关
NOTARGET	敌人将不会看见玩家

魔兽争霸 反"cheater"法 TEST:NO

如果用秘技过关,游戏会将玩家评定为"cheater"。在过关前(用过秘技),出现 SAVE 及 VICTORY,这时选择 SAVE,然后退出并再进入游戏,LOAD 出这个进度,游戏就不会把玩家评为"cheater"了。

湖北省沙市市第四中学 庄晓晋

烈焰钢狼传 一手遮天法 TEST:NO

1、己方无限移动次:选中要移动的角色(已经移动过的),按回车显示属性,再按回车退到待命状态,键入"S"键,向没有阴影的地方移动后,键入 ESC 键,此后这个角色本回合将无限移动次。

2、控制敌军与友军法:方法同前,但此时必需有一个己方成员已经无限移动次,否则游戏就会跳回 DOS

河北省石家庄一中 楚鹏

Strife 正式版秘技 TEST:NO

OMNIPOTENT	无敌
BOOMSTIX	所有武器
JIMMY	所有钥匙
DONNYTRUMP	所有的钱和人工制品
PUMPUP	附件
GRIPPER	潜行靴
RIFT # #	跳关
TOPO	地图全开(在地图模式)
LEGO	得到 Sigil
ELVIS	穿墙
STONECOLD	杀死所有敌人
SCOOT #	传送
GPS	显示座标
DOTS	检测帧数
SPIN # #	选曲

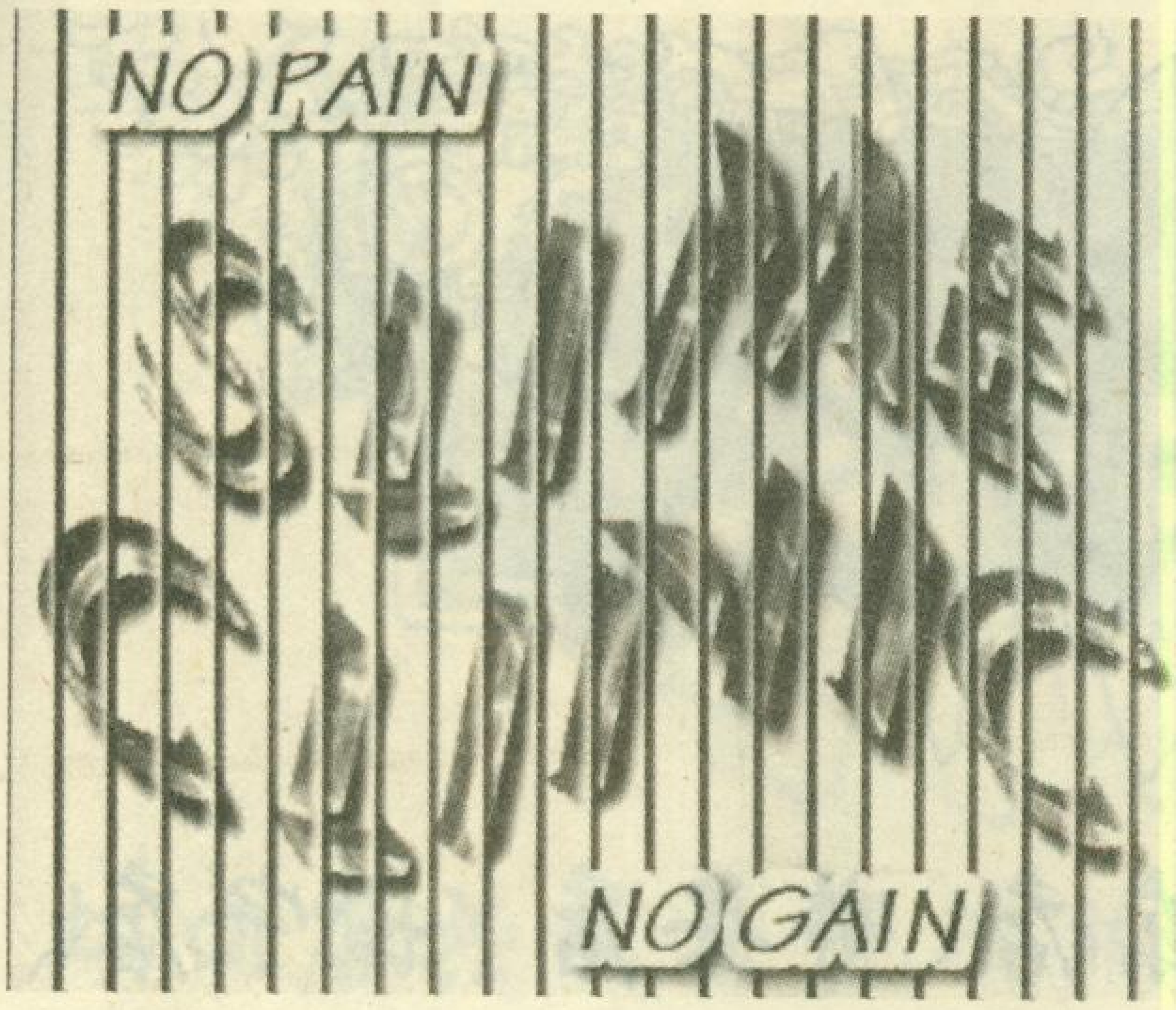
ZoneRaider 完全秘技 TEST:NO

ISITWENTY	打开地图
ISILETSBAIL	结束目前关
ISIWHEELS	获得超强 X-Car
ISIFATPACKED	获得所有武器、子弹、力量
ISIQ	无敌
ISISLEEP	冻结敌人

责编/软体动物

PC秘技

史莱姆诊所



Q 哪里有售《斗神传》、《Rise2 – Resurrection》、《'96 NBA Live》的。

太原　史垒

A 以上三款游戏国内还没有销售，不过《'96 NBA Live》是 E.A 的产品，过不久应该有望上市。

Q 我的《第十一小时》为什么图像模糊？

上海　方圆

A 这不是您的显示卡的问题，这是游戏本身对各个品牌的显示卡兼容得不好的缘故。本人的《第十一小时》在四台不同显示卡的机器上测试，结果两台机器"花屏"，一台图像是黑白的，另一台在加上 1 兆的 Smartdrv 后图像正常。

Q 1、我玩《三国志英杰传》时，鼠标只能在上半屏幕移动，这是为什么？

2、用 Windows3.1 进不了《英杰传》，这是为什么？

3、在 config.sys 中加了 EMM386.EXE 后，就不能运行 WPS 了，这是为什么？

陕西　翟钰

A 1、这是鼠标驱动程序的问题，去朋友那里拷一个别的鼠标驱动吧。

2、《英杰传》是 DOS 平台的游戏。并不是所有 DOS 平台的游戏都能在 Windows3.1 的 DOS Shell 中运行的。为什么一定要在 Windows3.1 中运行呢？

3、WPS 与 EMS 不兼容。

Q 1、现行的计算机操作系统是 DOS 与 Windows95 两种吗？

2、有了 Win95 就可不需要 DOS 了吗？Windows95 可以完全代替 DOS 吗？

3、所有 DOS 游戏都可以在 Win95 下运行吗？

4、"奔腾"100 的内存为多少，硬盘多大，显示器是多大的……

5、中文 Windows95 售价多少？在中文 Windows95 下可玩外文游戏吗？

上海　何宏飞

A 1、不是，还是 UNIX、OS/2、Linux 等等，很多很多。

2、就目前的软件来看，DOS 还是需要的。有很多 DOS 下的软件还不能在 Windows95 下运行。但 Windows95 最终还是要取代 DOS 的。

3、不是

4、"奔腾"100 只是 Intel 公司的 CPU 的代号，并不是套装机的等级代号或是品牌。

5、Windows95 的售价请自己查询当地的软件销售商的报价。可以。

Q 看土星动画的软件叫什么？国内有销售的吗？

辽宁朝阳市　毕舞天

A 这类软件现在有两个，一个叫 CPKVIEW，它可以直接在 Windows 中读取土星 CD 中的 CPK 格式的文件并播放。另一个是 CPK2AVI，它可以把 CPK 格式的文件转换成 AVI 格式，但不支持最新 1.8 版的 CPK 格式（CPKVIEW 支持）。这两个软件都是 Freeware，是在 Internet 上流传的免费小软件，国内不会有销售的。

Q GB 的《魔界塔士》1－3 的发卖时间到底是什么时候，为什么今年第三期的 VGB 展示画面上写的是 1993 年，而《秘技宝典》中写的是 91 年。

河南　邵可欣

A 自从玩上了 VGB，本人也成了 GB 迷。本来"史莱姆诊所"是只回答 PC 问题的，但这次破例。《宝典》上介绍《魔》系列分别是 89 年，90 年 91 年发卖的，而本人实际玩了一下这三集作品，发现版权画面分别写的是 89 年、91 年和 93 年。可能是美版与日版是不同时间发卖的吧。

Q 请问编一个电脑游戏，最起码的硬件设备是什么，最起码的软件是什么？TV Game 的编种软件是什么？国内是否有售？

上海　姆莱史

A 最起码最低级也应该有一台比较快的电脑和一台 MIDI 设备，要高级的就高得没边儿了。最起码的软件是 C 语言软件和汇编语言软件，这类软件国内都有售。

！！！？？？什么？姆莱史，太过份了吧，难道您是我这个聪明绝顶英俊潇洒的史莱姆的反面？Hahaha...just joking, forget it!

Q 软体动物经常用的模拟程序效果怎样？是否要 Win95？有无 MD 的软件？

南京　吴狄

A 您很走运，看一看软体动物这期关于模拟程序的文章吧。

Q 《仙剑奇侠传》有无第二种结局？大宇是否已经在开发续集了？

无数玩家

A 目前还没有任何可靠消息能证明以上两条传闻的真实性，基本上可以说这是两条谣言，无中生有。

次时代

次时代连锁店：浦东店、静安店、长宁店、

更优惠的价格

更规范的服务

更舒适的购物环境

更完善的服务项目

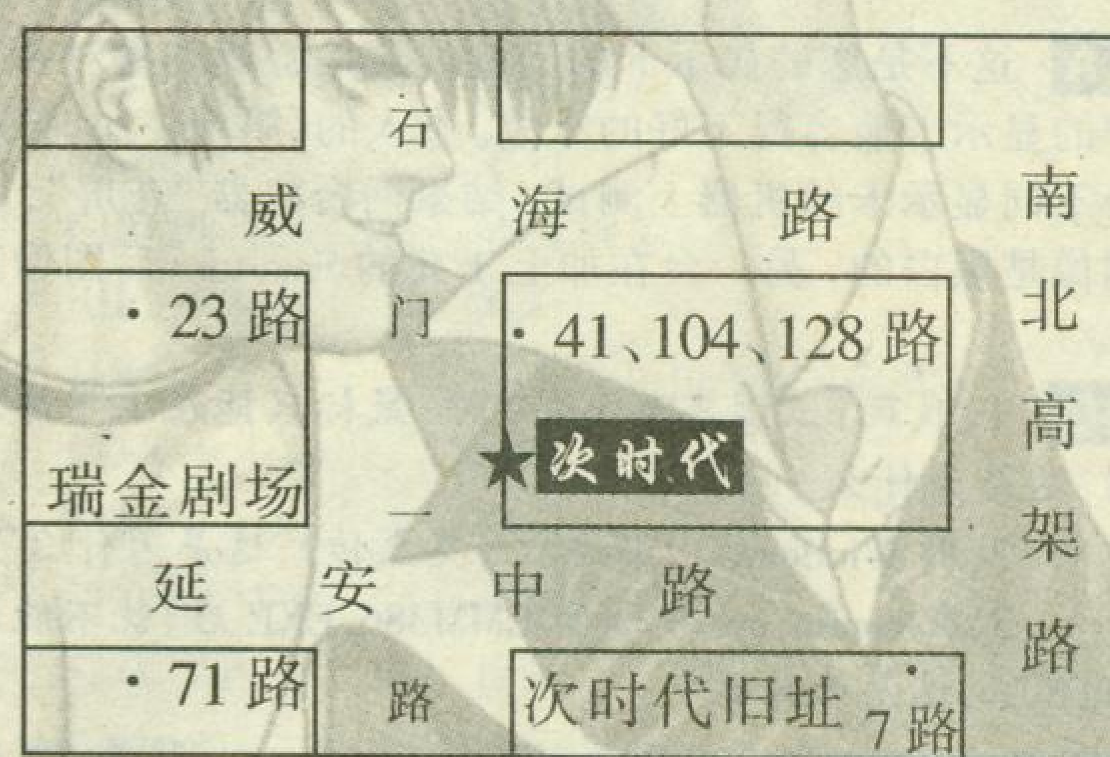
全新面貌 全新体现

上海石门一路 30 号

电话/传真：(021)63273835

邮编：200041

营业时间：9:00—22:00



＊＊＊＊次时代通讯＊＊＊＊

·十一月份将公布次世代公司的徽标，以答谢广大电玩迷的支持。(期待之中吧！)

·次时代为电玩迷增设改机业务，土星、索尼航直接玩国产片。

·邮购部公告各位玩友。邮购请先电话联系，说明品数，机种，配件。

联系人：卢先生　电话：63273835 × 邮购部

次世代游戏发展公司

小启：上海次时代游戏机总店原址上海延安中路 423 号，现因市政建设搬迁至上海石门一路 30－32 号，所有业务包括邮购、维修，以及批发均移至新店办理！请不要再向原址汇款、寄信，以免遗失您的物件，耽误您的时间，请相互转告，谢谢配合。

次时代

虹口店共同庆祝次时代总店搬迁大吉

浦东店
地址:浦东乳山路 77 号
电话:58782513
交通:隧道三、四、五线
81、82、83、84
营业时间 8:30—6:00

静安店
地址:愚园路 501 号
电话:130319526
1272005190
交通:20、21、76
营业时间 9:00—6:00

小王:听说次时代总店搬迁了?
小张:是的,就在石门一路上,从原来的次时代步行向西右转,不用半分钟就到了。
小王:嘿!那挺好找的。
小张:可不是吗,新的总店我已经去看过了,好大的门面,真是棒极了,对了还有……
小王;好了,好了,别说了,快带我去看看不就是了。
小张:那么,咱们一起去吧。

长宁店
地址:定西路 1269 号
电话:62132872
63214020×137
交通:71、96、20、54
特色经营:高价收购游戏机及各类软件以旧换新等业务
营业时间 9:00—8:00

虹口店
地址:海宁路 608 号(河南北路口)
电话:1303129584
64810101×28806
交通:13、66
营业时间 9:00—9:00

本期彩页改为28面，可谓空前豪华的阵容。由于印刷技术上的原因，黑白页只能减为64面。不过"闯关族的家"页码并未减少，应该说与广大读者背后撑腰有关。

最近一个时期，给《家》和无类的信越来越多。读者借助于这个栏目倾诉他们的"喜怒哀乐，恩怨情仇"，不少来信对杂志栏目安排，总体设计，行文方式，排版装帧提出建议，意见和批评。不过有些批评类似必杀技，其招势之狠毒，威力之凶猛，常常使无类看得手脚发凉，六神无主。幸而这类来信都有一个共同特点，末尾一定写有"最忠实的读者×××"，"打击是沉重的，前途是光明的"之类的效忠宣言，使无类从手脚冰凉回到亲情温暖之中。

这个月来信最多，言辞最激烈的是广告泛滥问题。"你们还想不想把杂志办下去?!"最后通牒式的语言。有位读者把去年第10期以来的广告数量逐一列表寄来，铁证如山。"广告增长速度超过中央正在平抑的通货膨胀，是可忍，孰不可忍?"无类不管广告，又不管杂志社吃饭，不当家不知柴米油盐贵，主编自有他的考虑。一定要无类发表意见：广告可能是多点（一定小字），但本刊与其他同类杂志比利润是最低的，这也是不争的事实。读者的通牒我已转告主编和负责广告的同志，我想他们不会眼看着玩友都与"闯关族的家"断绝关系吧。

明年杂志有一些变化，读者一定已经看了第一页的通告（铁杆《家》迷除外）。明年定价每本6.40元，彩页改为每期20面，黑白仍旧80面。涨价一般要考虑两个因素：一是值不值，二是读者是不是承受得了。《软件》应该是同类杂志中最值的，我想这是杂志社全体人员的共识。任何时期我们不会赚黑心铁。就如主编时常告诫无类的："先学做人，后学做事（赚铁?）"。杂志订阅办法：一是到邮局计阅，记住邮发代号82—648，可以一次订全年，也可以半年，一季度。另外也可以直接向杂志邮购。不要邮费，也很快速便捷。到现在为止，已有近5万名读者在杂志邮购书刊，还未发生一起纠纷。

《'95典藏本》两种盗版本，继续泛滥于上海等几个城市。许多来信大呼上当。辨认方法有两个，一是翻开封面封底看看侧面是否有钉子，有钉子则是盗版（《典藏本》是胶装）；还有一种盗版本也是胶装，那么还要看看黑白内文，图片是否清晰，盗版图片模糊，发黑，《典藏本》清晰明快。

一位读者批评《闯关族的家》办得不尽人意，配图不佳，来信长篇大论，应该给更多的读者发言的机会，无类觉得批评得很对，尽量将读者来信压缩得短小精悍。

一位广东读者来信说他们那儿来了《'96格斗之王》，他因不知出招被搞得很惨，希望无类能提供出招。这个要求本来很正当也很好，可是这位仁兄一连来了五封一模一样的信，把无类也"搞得很惨"。

8月20日《重庆晚报》刊登一则"肠泰口服液"广告。不知怎么回事，把世嘉索尼克也登上去了。该药治疗腹泻，便秘，索尼克什么时候也拉肚子，便秘?现在政府对保护知识产权这么重视，是不是我们的媒体和企业家不要随便给人家添病，添堵啊?

另外一位读者来信地址是大红铅字"××市公安局刑事侦察支队"，把无类吓得不知所措。不是无类胆小，做了什么亏心事，我想没有哪个平头老百姓愿意和上面单位打交道吧！



掌声一片！"谢谢，谢谢"。噢，是鼓倒掌！让我快下台，OK。

闯关族的家

这是个注重感情的栏目，你的喜怒哀乐、恩怨情仇、批评建议、疑难困惑都可以倾注在这里。

主持人：无类

希望贵刊能出一本"世嘉游戏专辑"，重点介绍89年至今各款世嘉卡带的容量，故事情节，简要攻略，秘技等。能附一些精美的图片就更好了，我想世嘉迷们一定会很欢迎这本书。

昆明　十六位迷

无类：杂志似乎有这方面考虑，究竟出一本还是两本，具体方案还未定下来，如有消息一定告诉大家。

《GAME中毒症》解毒药一剂：暂时抛开《电子游戏软件》，游戏机，和朋友们一起去爬山，郊游吧！或者去打打篮球。建议初三、高三学生戒电子游戏一年。药引子：发病时，默育"天将降大任于斯人也，必先苦其心智，劳其筋骨，饿其体肤……"

昆明市　老狼

《'95典藏本》的到来令我们欣喜万分，彻夜狂看。但直至最后一页，我们还觉得没有过瘾，觉得还没有平时的一本杂志耐看。稍微令人兴奋的是前面的彩页，但可悲的是彩页有些都脱线了。想想《'94典藏本》的坚固不摧，唉！……

其次，贵刊在第七期《秘技天地》中提到的《GB养护大法》，我们注意到"FP＝0"，所以是很关心的。但经过我们的多次试验，发现有部分游戏不能采用此法。所以杂志中写的"无论……"纯属"诈编"，浪费贵刊所推崇的广告版面。"广告虽小，MONEY重要"，刊出这种"坑害GB玩友，损害

杂志信誉”的“秘技”，不但使贵刊赖以糊口的广告版面收入减少，而且还挫伤了咱们电玩友的投稿积极性。希望“风(疯)马(妈)”以后严把秘技质量关，也希望“风马”不要因噎而绝食，能够向我们广大电玩友提供更好的“精神食粮”。我们建议，是否可在贵刊开展一次“严打”假秘技行动呢？

长沙　苏旅　刘昆吾

无类：关于秘技的批评已转给风马。近期一些读者来信把风马写成“疯妈”，“疯马”，“疯骂”，“疯麻”，把风马弄得也疯疯颠颠。一见到“疯妈”便痛苦地呻吟，好端端的一个名字搞成这样，唉！

《九五典藏本》后，请看我想像中的《’96典藏本》

1、发售日：春节前后(因为这时玩家手里普遍都很有铁)

2、页码250页左右，彩页100页左右，价格30元左右(无类：杂志速死法)

3、内容应多样化，且为全新，文章生动，有趣，游戏介绍应为96年日本每月排行榜之上榜游戏，及在国内热门之游戏。应有“大墙画廊”，“电刑室手记”之类的电子游戏文化方面的栏目和文章。

4、质量(包括纸张，印刷)都应在94、95之上

5、精心编写，从现在开始

6、排版时，彩页不应与黑白分开。这样既不易收藏，且使人感觉单调，还是搭配一些好。

北京　占星术

“闯关族的家”插图太过死板了，近两期完全一致。且开始长篇刊登某位读者的来信。这样在本来就少的地盘上，其余人发表自己意见的机会就更少了。建议刊登每位读者的二三句金言，闯关族的家开辟一个“三言二语”专栏也不错，不过你的工作量就大了(辛苦了！拜托了！)

再次，虽然现在游戏的发展已达到空前的繁荣昌盛的情况，可是对于国内来说，仍旧有众多FC玩友，MD玩友生活在游戏界的最底层。由于杂志已不介绍或基本不介绍此类的游戏，使广大玩友只能瞎摸瞎撞。因此建议开辟一个“经典回顾”栏目，定期或不定期向玩友们介绍FC、MD上的经典游戏。一方面让读者掌握此类游戏的信息，另一方面也可以让读者了解一下GAME的历史，真是一举两得。

上海　王广友

忆甜思苦，回想小时候对八位机的渴望，狂想带来的酸甜苦辣，现在成倍地加于我身心。16位！32位！！64位！！！……(“哇……”已经没血可吐了)。虽然已二十有一矣，仍然每每于看《电子游戏软件》时，以头抢地，屡寻短见(有点夸张，但确实是这种感受)。如同生死轮回一次一般。这时我总要吟那首诗：“关关雎鸠，在河之洲……窈窕淑女，君子好俅……求之不得，寤寐思服……悠哉悠哉，辗转反侧”(悲痛之极，故断断续续)。翻译过来就是“Games啊，你们真是好东西！你们高傲地立于柜台之中，让我魂牵梦绕，口水三千丈。可我没有money，只能把你们当梦中情人……”(呀，那个神经病又来了——某售货员)

陕西宝鸡　张黎枫

读者来信说《’95典藏本》“彩页精美，黑白页赛过《’94》”，但我买的那本，彩页全是重影，黑白页纸张又薄又黑，文字象是复印的，图片又黑又模糊，但定价却“依然”是22元。买时虽已觉“价值”不符，但作为杂志的“铁杆书迷”，我还是痛下决心，买下了此书。待看了第八期中的那些“赞美词”后，虽惊呼“上当”，但不觉后悔。因为毕竟书的内容在那儿。唯一遗憾的只是质量，但愿我所买的是盗版而不是编辑部的“恶作剧”。

湖北宜昌　余屹

无类：杂志已经混身是病，再添上“恶作剧”的毛病怎么得了。对你买“又重影”，“又复印”，“又黑又模糊”的《’95典藏本》只能表廉价的同情。

在拿到贵刊的《九五典藏本》时，激动的连翻五遍。不料翻到第五遍时，其中最精彩的40页彩页，从第二页开始一页一页的都掉了下来。犹如前苏联解体一样，居然都要求“独立”，令我痛心不已。

包头　王和

无类：孔子学易，“韦编三绝”，牛皮条都断了三次。何况是胶背装订，何况是“翻五遍？请看一遍后将其供在书架上，一定是安定团结的局面。

《天堂任鸟飞》确实办得不错，但是这“鸟”的品种却过于单一。对于全国的任天堂8位机大军来讲，不发动一次大规模的请愿活动，确实不能引起贵杂志的重视。

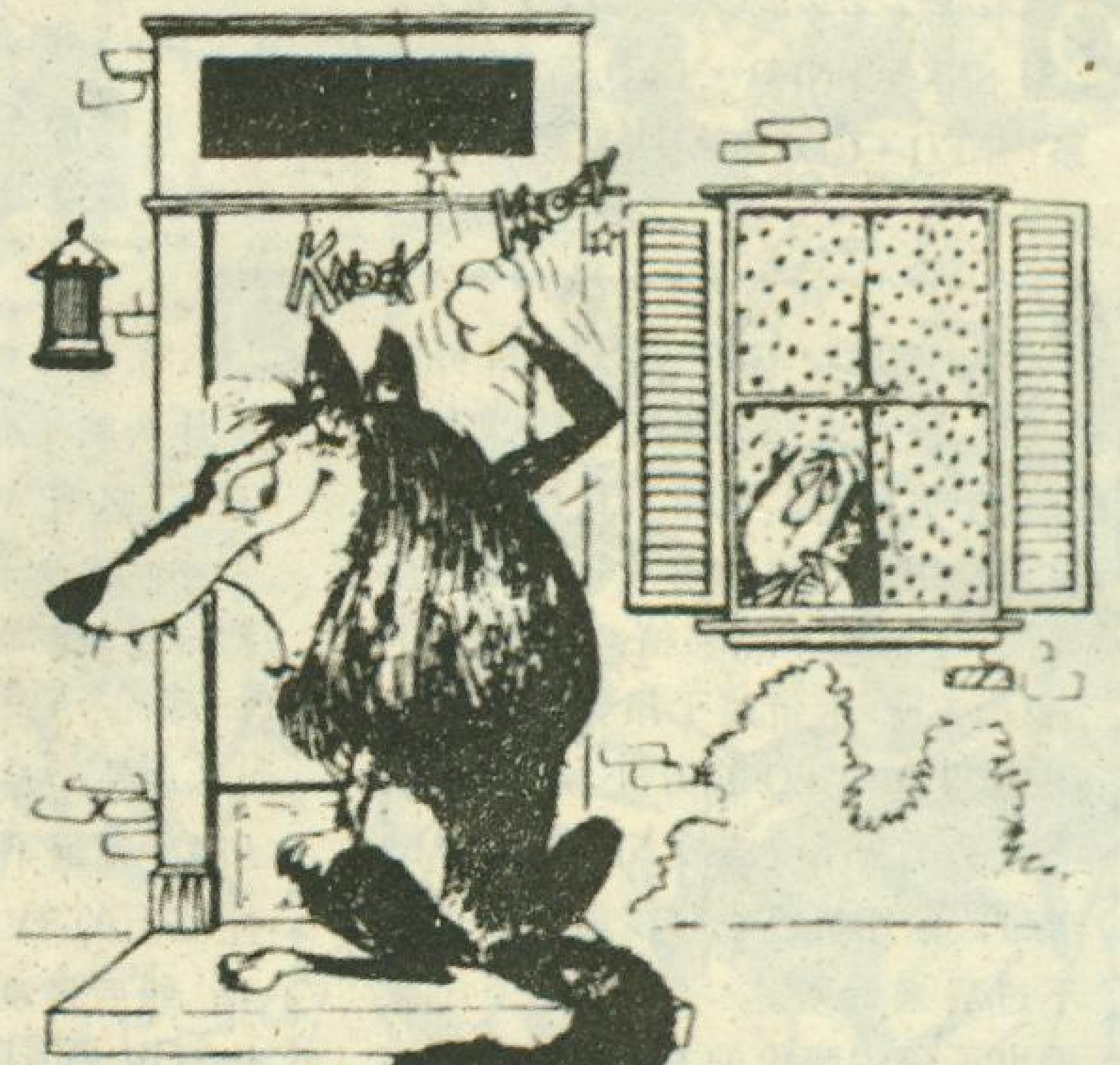
上海　毕晟

无类：冤有头，债有主，要请愿请去日本。

贵刊第八期中P32页有个“次时代”的广告里正文第八排有这样一句话：“…去次时代购买商店”。我想应改为“购买商品”，要不然会误导人以为次时代又在搞房地产哩！

湖北宜昌　陈剑

贵刊的《九五典藏本》里的《电刑室手记》大(太？)棒了！不由使我想起了伏契克笔下的那位“老爸爸”在黑暗的牢狱里，倚墙注视着转瞬即逝的阳光……



上帝有话要说

龙哥热线


图/郑州 朱卫强

Q GAME BOY 配件中的放大镜、手柄、充电器和皮套是做什么用的？

(北京 焦富利)(上海 张晨辉)

A 这些都是 GAME BOY 可选购的配件，放大镜当然是用作放大了，使你能看到更大的游戏图像，不过清晰度和亮度都会有少许下降；GB 是可以外接专用手柄的，但操作感并不是很好，也失去了 GB 便携的意义；充电器是用来给 GB 专用充电电池充电的，但绝大部分玩家使的都是普通电池，所以也不是很有用；至于皮套是用来保护 GB 的，就像随身听的皮套那样。

Q SNK 和 NEO·GEO 有什么关系？NEO·GEO 和街机又是什么关系？

(浙江 周贵)

A A：NEO·GEO 是 SNK 公司出品的一种可更换卡带的街机和家用游戏主机(俗称“机皇”，这样使得街机和家用游戏机的游戏软件可直接替换，不需要重新移植，但是，由于 NEO·GEO 卡带过于昂贵，通常只用在 NEO·GEO 的街机上，家用则一般人无法承受，故 NEO·GEO 的卡带式家用机已经很少能见到了。不过后来针对这一点 SNK 公司又推出了使用廉价的 CD 为游戏载体的 NEO·GEO CD 机及双速的 NEO·GEO CDZ。

Q 1. 我想购买一台土星，但似乎它只有 AV 和 RGB 输出，可家中的电视只有 RF 射频输入方式，要通过什么办法才能得到土星的 RF 输出呢？ 2.AV 如何转为 RF 输出？我将 AV 的音频，视频的连接，两根地线也连接，并入 RF，为何没有效果？

(辽宁 李昕)(武汉 鄢胜波)

A 1，你的电视若只有 RF 射频输入，应该也不具备 NTSC 制式接收功能吧，所以必须购买一个带射频输出的通用制式转换器，既转换了制式，又得到了射频输出，不过能否解决图像上下跳动的问题就要看你的电视有没有场同步调节功能了。2，这种转换方法是不正确的，RF 并不是 AV 的简单组合，只要购买一个射频调制盒，接上 AV，+5V 和地线就能得到 RF 输出，此外，若是有录像机的话就可把它当作一个“射频转换器”，将 AV 信号接入录像机的 AV 输入，再由录像机的 RF 输出接电视。

Q 1. 新型 GB 与老 GB 的配件是否兼容？ 2. 白壳 GB 和彩壳 GB 哪一种性能更好？

(黄石 右京)

A 1. 大部分不能兼容；2. 性能和颜色没有关系。

Q 我在电视的台中看到一个台是什么编号也没有，什么图像也没有，只有 AV 两个字母，听人说它可以用来看录像和玩游戏，是怎么回事？

(北京 未名)

A 这是 AV 信号输入专用频道，和 TV 频道不同，是通过电视或遥控器上的 TV/AV 切换键来选择的，然后将录像机或游戏机的 AV 输出用 AV 线接到电视机后的 AV 输入就可以在电视上得到图像和声音了。

Q 我的一部超任磁碟机近来不论放入什么磁碟，都会出现“磁碟错误”，就是用原装万胜碟也不行，一开始以为是磁头肮脏，就用清洗碟来清洗，但是无论怎么洗都无济于事，不知是何原因？

(广州 烦人)

A 这可能是磁碟机的软驱出现磁头机械定位故障，以致无法正确读出磁盘上的信息，继续使用可能划坏软盘，最简单的维修方法是去买一个新的电脑用 3.5 英寸软驱直接换上即可。

Q 我新购得一台世嘉白色土星，但发现机身后部的铭牌外包装盒标着产地为 MADE IN TAIWAN，不知为何，从外观上看，做工很好，说明书、保证书均为日本，请问该机是否为世嘉原装机。

(南京 陈家斌)

A 对所谓的“原装”应该有一个正确认识，不能仅以产地来区别，只要是原厂授权生产，有原厂保证书的都应该认为是原装机，因为大部分日本的电器都是在日本国外装配生产的，当然由于各地的生产工艺水平不一，机器的性能也会略有差异，例如台湾和新加坡装配的机器在质量上就可能稍有不同，而且目前尚未发现土星有假冒伪劣产品，所以您的土星应该是原装的。

Q 我买了一台松下 3DO，但我家彩电制式为 PAL，频率为 50Hz，我又买了一个制转，虽然颜色变为彩色，但画面却一直向上翻，这是为什么？该怎样解决？

(重庆 尚杨)

A 再次回答这类永远问不够的问题：目前市面上卖的普通制转都只能将 NTSC 制式转成 PAL60 制式，即场频还是 60Hz，在 PAL50 的彩电上当然画面会跳动；解决方法：一是更换电视为多制式彩电，二是请电器行家为你的电视机调场频为 60Hz。



第 17 期

稿件尺寸 104×152 mm，稿件请用钢笔或碳素笔，请寄原稿，复印件不用，来稿要求有创意。

图(SHADOW PHOENIX)/ 郑州 朱卫强

“本来说好这期是“灌篮高手”们的天下，为什么登得全是……因为收到许多玩友兼画友的信件反映仅是“命题作画”是不够的，加上好象樱木与他的伙伴们也没有乱马那么踊跃上“廊”，故今次让各路英豪再现江湖，相信也会让大家一饱眼福吧！

再次声明：凡在画廊上有作品刊载者均连续获赠本刊三期杂志，请大家多多捧场。

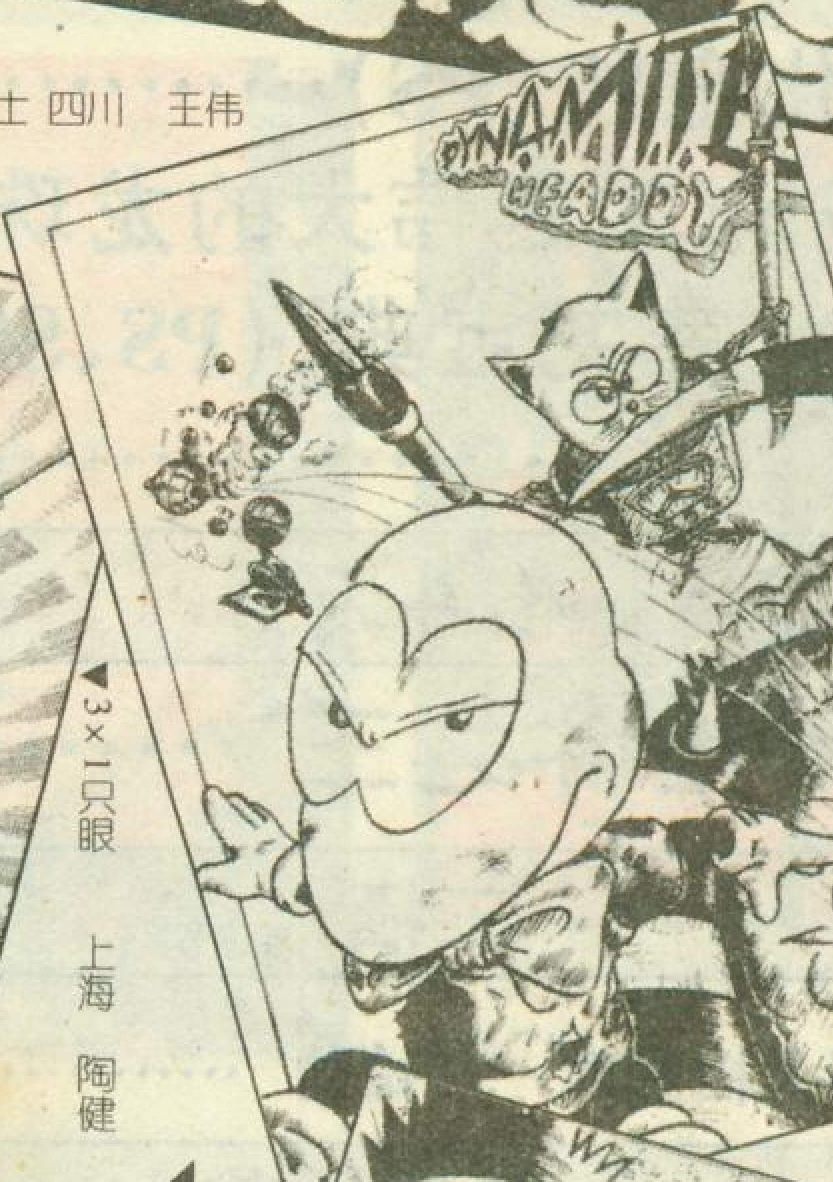
廊主：SHADOW PHOENIX



◀街霸 ZERO 河北 李隼



◀忍者龙剑传 贵州 李建华



◢蚂蚁战士 四川 王伟



◀牙神幻十郎 吉林 曹阳



◀3×1只眼 上海 陶健



◀沙丘 武汉 张凌历



◀梦幻模拟战Ⅱ之艾尔文 上海 俞玮



◀Our Hero 上海 钟敏

96·10期 目录

"上海市营业性游戏机房、台球室管理规定"正式实施 ……………2

论尽江湖

游戏新闻眼 ……………3

次世代天空

月花雾幻谭——TORICO(SS) ……………7

生化危机(PS) ……………14

《龙珠Z之伟大的龙珠传说》之"葵花宝典"(PS、SS) ……………19

格斗天书

'96格斗之王 ……………33

三栖人

三栖人档案库——始动 ……………25

蓦然回首

人间五十年之六:跟你谈谈 ……………28

闯关族的家

闯关族的家 ……………60

大墙画廊 ……………63

秘技天地

秘技偏方 ……………30

·PC CHANNEL·

电脑游戏月旦评 ……………48

纵横模拟器天下 ……………52

PC秘技 ……………56

史莱姆诊所 ……………57

彩 页

N64传奇 ……………封二

太空战士Ⅶ(PS) ……………1、2、3

太空战士Ⅶ战略版(PS) ……………4

SEGA FRONTIER(PS) ……………5

武士之刃(PS) ……………6

新超级机器人大战(PS) ……………7

超神Z之龙键 ……………8

电脑实现你儿时的梦想 ……………9

勇者斗恶龙Ⅲ(SFC) ……………10

光明之蝎(SFC) ……………11

V GOAL 足球(3DO) ……………12

游戏海报大图鉴 ……………13

幻想 太空战士Ⅲ——天野喜孝 ……………14、15

重装机兵雷诺斯(SS) ……………16

樱花大战(SS) ……………17

天外魔境 第四默示录(SS) ……………18

真侍魂 ……………19

深圳金脑公司广告 ……………20

VR战士3(ARC) ……………21

东京番外地(ARC) ……………22、23

究极虎+湾岸战争(ARC) ……………24

乱舞势力 VOL.2 ……………封三

本刊文章未经允许，不得以任何方式进行转载或抄袭，违者必究。

月刊．每月14日出版
主办单位:中国科协工程学会联合会
社长:文若　主编:叶宗林
编辑出版:《电子游戏软件》杂志社
地址:北京宣外大街西草厂街39号
邮编:100052
电话:(010)63033556
印刷:北京新华印刷厂
北京新华彩印厂
订阅:全国各地邮局
刊号: CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号:82-648
广告经营许可证:京西工商广字0055号
定价:5.40元

游戏 POST 图鉴



▲《'95 格斗之王》中的八神队。



▲3DO 上的名作《蓝森林物语风之封印》。



▲娜可露露很可爱吧!

POST——海报，相信是许多玩家的心仪之物。本来游戏的世界就是绚丽多彩的,画面日臻华丽,加之时代发展至高科技阶段,各大游戏厂商所发布的 POST 更是风靡世界。现登出几款精彩的 POST,以飨读者。



▲《街霸 ZERO》的四款 POST。

▼多顽皮的兵蜂呀!



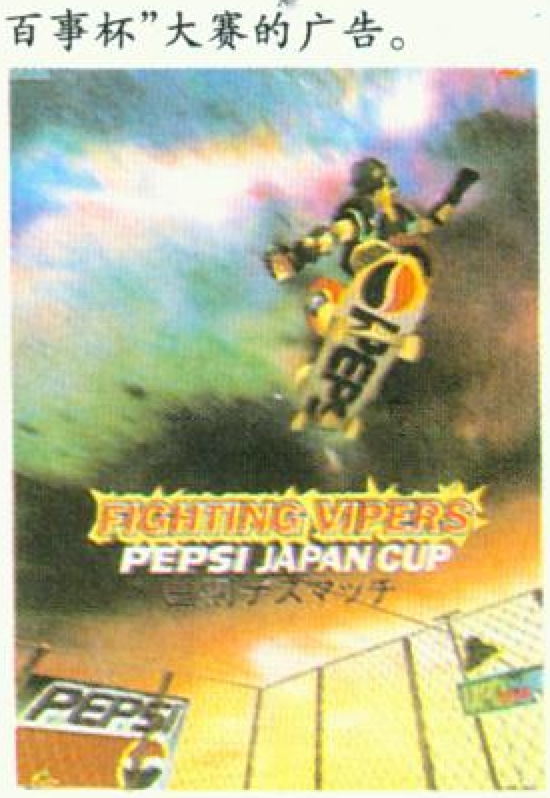
▼酷吧,《REAL BOUT 饿狼传说》隆重登场。



◀SNK 格斗新作《霸王忍法帖》。

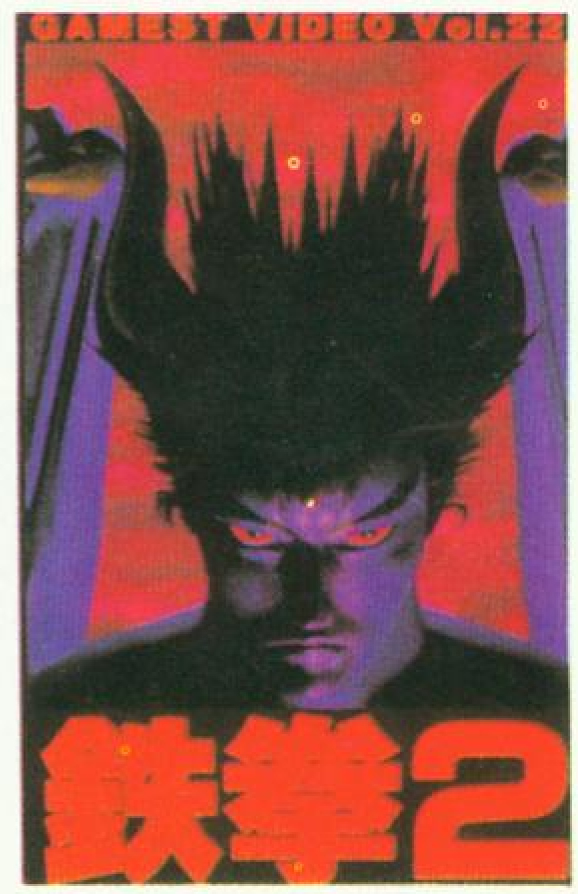


▼这可是《格斗之蛇》"日本百事杯"大赛的广告。





▲"恶魔战士"们也来了!



▲《铁拳 2》中恶魔的邪气感觉到了吧!



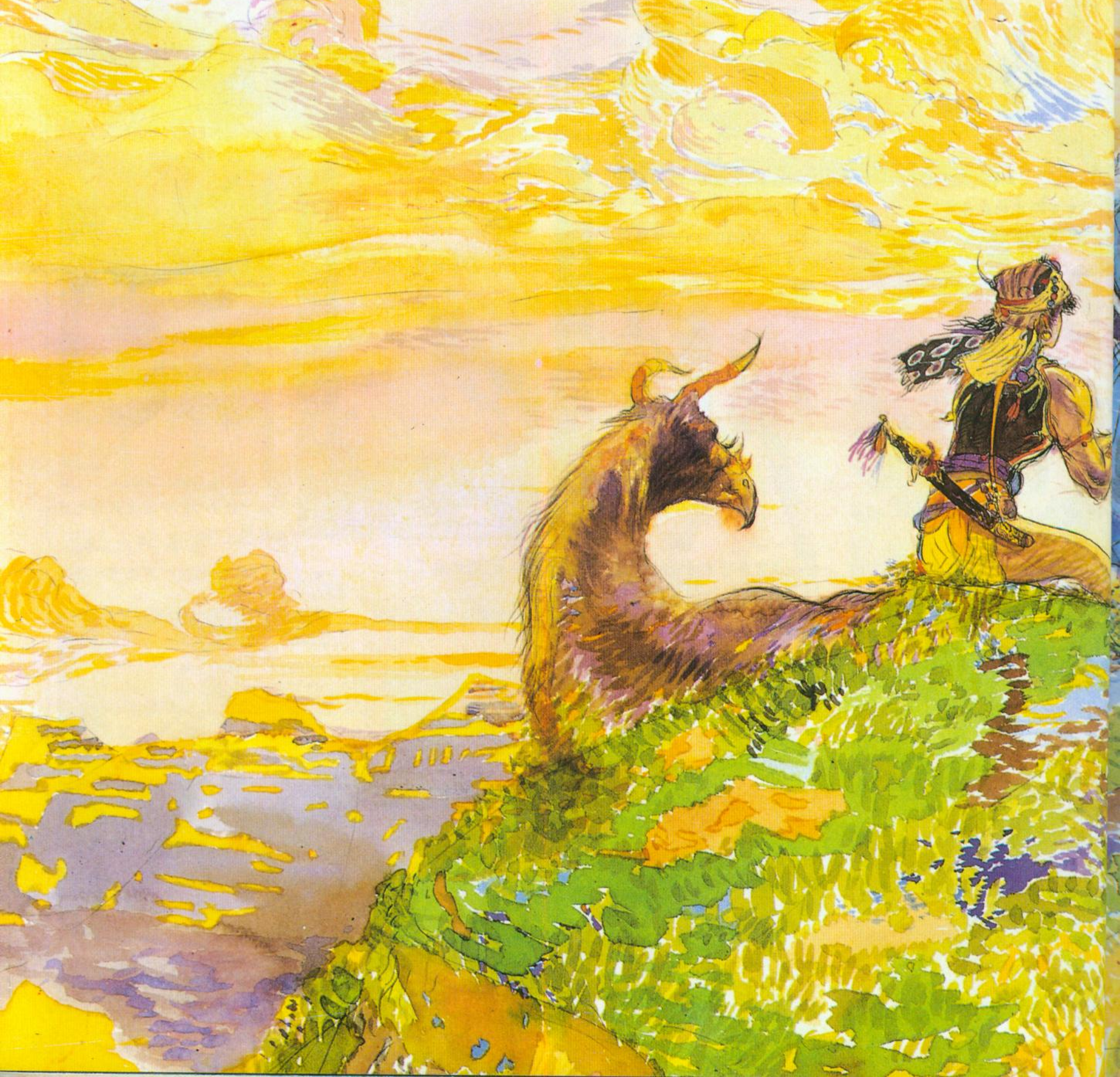
▲《SF ZERO 2》的 VIDEO 海报。

▼《斗神传》中 EIJI 作为挂历人物登场啦!



《幻想　太空战士Ⅲ》

日本著名插画家——天野喜孝的作品之一《幻想　太空战士Ⅲ》以其诡异华丽的画风及令人遐想不已、兴奋不止的气势震憾画坛，波及至游戏界也以其加入制作而骄傲。大家眼尖的话，一定会看出本社的《'94典藏本》的封面与本幅同样出自这位大师的手笔。另外即将出现在PS上的巨作《太空战士Ⅶ》的意念插图也由他负责。看看他眼中、笔下充满异域风情及浪漫气息的太空战士的世界，一起实现这“最终幻想(FINAL FANTASY)”吧！





重装机兵雷诺斯 2



机种 SS	厂商 NCS	类型 ACT	媒体 CD-ROM	发售日 预定 11 月

NCS 除了《梦幻模拟战》系列作品外，最受欢迎的莫过于《重装机兵》这个以机器人为主角的动作游戏系列了，在几年前分别在 MD 及 SFC 上分别推出了《雷诺斯》和《威尔肯》这两部作品，一时间就以其独特的风格及优秀的操纵性迷倒了许多玩者，而该游戏的系统及机器人的行动模式也被做为典范被许多作品所运用（象 SQUARE 的《前线任务——枪之危机》）。

▼第 12 特别机甲部队的四名个性不同的战士驾驶着心爱的战斗兵器——雷诺斯 MK. Ⅱ 全速出击！



自动照准系统

▼当将自动照装系统开启时，屏幕上就会出现一个瞄准框，自动锁定目标，这样就使初玩者可以很方便地进行游戏了。





仍是熟悉的动作



◀当机器人开火时，会有桔黄色的弹壳从枪膛中飞出。





▲在机器人前冲时，脚下会腾起滚滚尘沙，同时会响起“兹兹兹”的声音。

◀背负式火箭助推器仍是机器人飞行的装备。



◀关底 BOSS 帕斯拉姆出现了，它可比雷诺斯大 100 倍呀！但机动性就很差了……

现在系列的第三作终于要在 SS 上登场了！不但保持了原作的风格，还借助 SS 强大的机能将机器人的动作表现得更加细致，也增加了新的系统，而主角所驾驶的机器人“雷诺斯 MK. Ⅱ”可以使用 20 种以上的武器，只有熟练掌握它们的用法，才能对付敌机疯狂地攻击。

▼在茂密的丛林中作战，敌机朝雷诺斯喷射火焰，赶快飞到空中去躲一下吧！





樱花大战

机种 SS	厂商 SEGA	类型 S·AVG	媒体 CD-ROM

我们的使命就是消灭在帝都肆虐的恶党！

以其庞杂的内容及大量的强化要素加入的《樱花大战》终于以 2 张 CD 的容量登场了，大家玩到了吗？

为了消灭在帝都出现的怪兽，表面为帝国华击团的华组成员（舞台明星），实际上是驾驶飞船及装备上被称为灵子甲胄“光武”的机械人的秘密部队出动了！游戏的主角便是其中的成员。游戏采用被称为 LIPS 的可改变剧情及队员士气的系统，其中分歧点的选择结果直接影响进行战斗的 SLG 部分。另外游戏中梦幻般绚丽的动画及高品质美丽 CG 更是让人们对其“致敬”。



◀主角是一名17岁的少女，叫做真宫寺樱花，看看她驾御的机械人威力如何。





▲慎重选择后，准备战斗吧！



▲一击必杀　一刀两断　一发必中





▶战斗画面的气氛营造得还不错吧！

象诗一样的动人画面

▼画面的细致令樱花的动作更加流畅自然。





快来参加樱花大战吧！

战斗开始！战斗含有两种 SLG 战斗元素：第一个是由机械人的行动速度来决定次序；第二就是行动所消耗的行动值（ACTION POINT）。运用指令基本上有移动、攻击（通常必杀）、防御（储气）、特殊等，好好利用呀！

告诉你这些美丽刚强的女孩子们的基地——帝国剧场可是个好大的地方呀，会有许多隐藏地方好玩的呀！



◀第二话的舞台是芝公国，位于现在东京铁塔附近。

▼即将与之展开宿命对决的四位死天王（又是四大天王?!）



▶玛利亚的特殊攻击象忍术一样



天外魔境 第四の默示録 The Apocalypse IV



机种 SS	厂商 HUDSON	类型 RPG	媒体 CD－ROM



▲开场动画中主角雷神的画面。



▲哇，这不会是《蝙蝠侠》中的小丑吧！

作为系列作品，在各机种上均是受人注目之作，究竟这部以“外传”出现的作品能否令其地位扶摇而上呢？回答只有一个，“能”！

以往的作品都是发生在“日本”，而此作是以19世纪的美国西部为故事舞台。主人公也不是大家所熟悉的战国卍丸了，而是一名叫雷神的美裔小子，使用的武器也变成枪、战斧等等，以西洋式的为主。故事叙述19世纪魔物蠢动的美国西部荒原，出现了一名在旧金山的日本人街诞生、成长、继承人火之一族血脉的少年魔物猎人，正在等待着他的冒险……

游戏的移动画面和战斗画面仍延用前作所惯有的从斜上方俯看地面及面对敌人战斗的视点。画面的漂亮程度是前作不能比拟的，精彩的动画更是会令人爱不释手。故事从冰天雪地的阿拉斯加开始，在美国各地美丽的都市中展开这场不可思议的冒险。战斗沿用系列传统的指令输入方式，采用2D的视点，也配合角色的行动结界，呈现精彩的动画效果。动画方面，平滑顺畅度极尽人意，而角色上体型的差异会令你大吃一惊，相信你一定期待战斗所给你带来的不同感觉。另外，与SFC上《天外魔境ZERO》的PLGS系统不一样，不是所谓的绝对时间制，只是有昼与夜的观念而已。



◀BOSS级人物——十二使徒之一的雅蓓达夫人之城？

▼手持冰剑的敌军“冬之将军”。





▲白天的一切全都充满活力，此时也是妖怪们最弱、活动力量低之时，也是最利于角色们活动之时。

▼天黑了，妖怪们要出动了，尽管它们在夜里变得很强，但也有可能有奇异事件发生。





▶在日本城中打倒可怕的相扑后可得到强力道具。



▲十二使徒之一的恶魔，狂乐的史卡鲁·比特。



◀一座在水中的建筑有些废墟的味道。

又一幅灿烂画卷在天外魔境展开！

真·侍魂——霸王丸地狱变

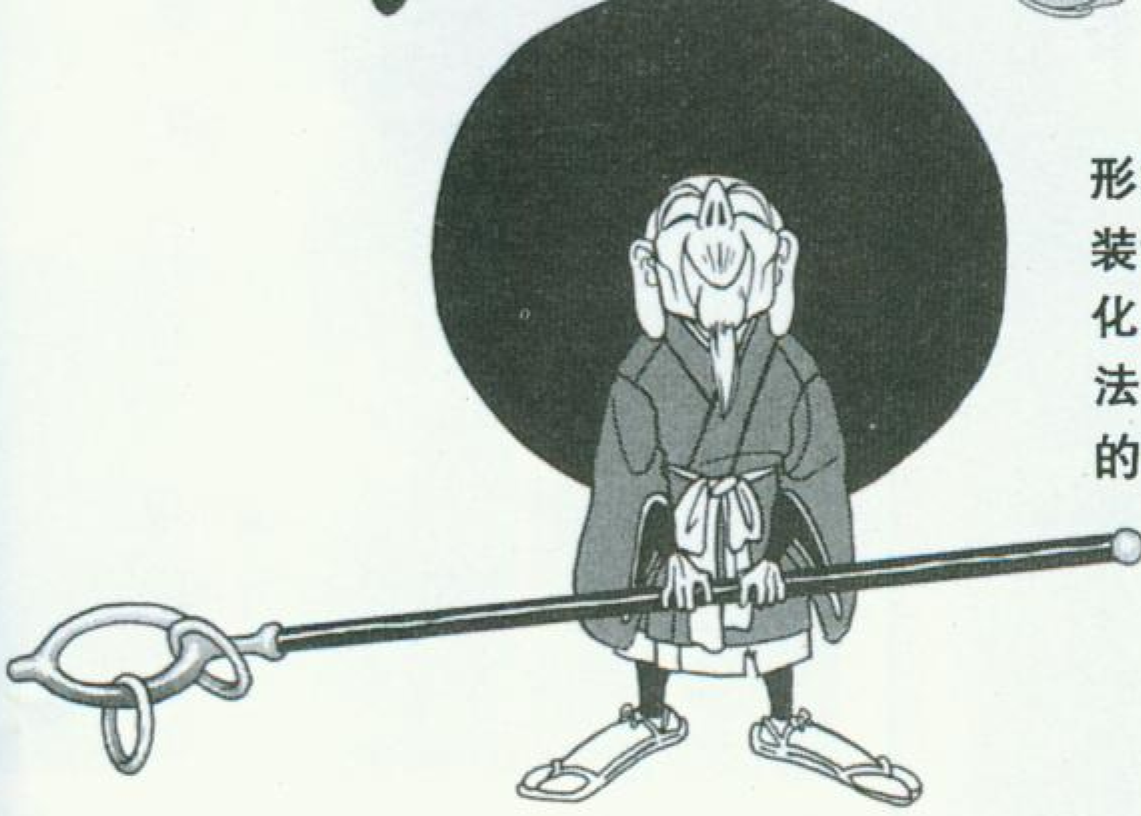


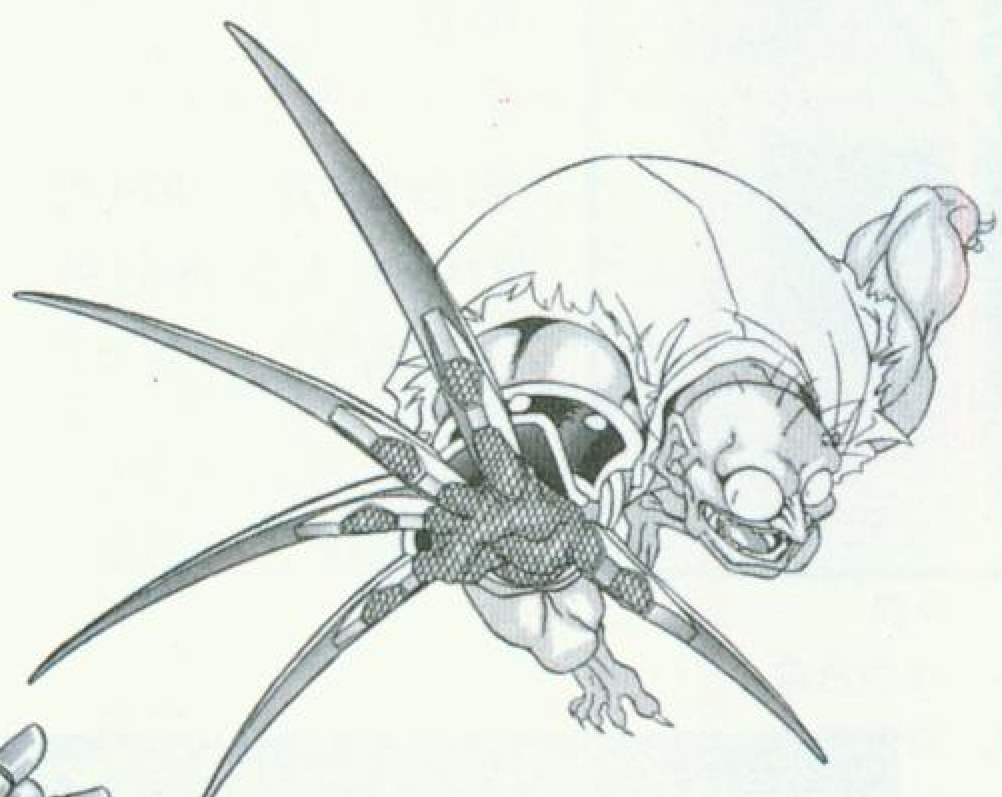


在《'95 典藏本》中，我们曾刊载过用中国传统水墨画技法描绘的《侍魂》人物，今次换一种风格让大家欣赏。作品用线勾勒人物形象，再用黑和点形成的面作为装饰，从而使人物造型更富有变化，这是漫画表现的最典型手法。这更作为当时游戏对战画面的设定原画的模本，好好看吧！













深圳金脑公司大行动

金脑品牌又出惊世之作

金脑 97 型游戏机电脑板



金脑 97PS 型游戏机电脑板

●**功能**：一种用于营业游戏机的新型电脑板，可通过更换光碟或节目卡来更换节目内容。

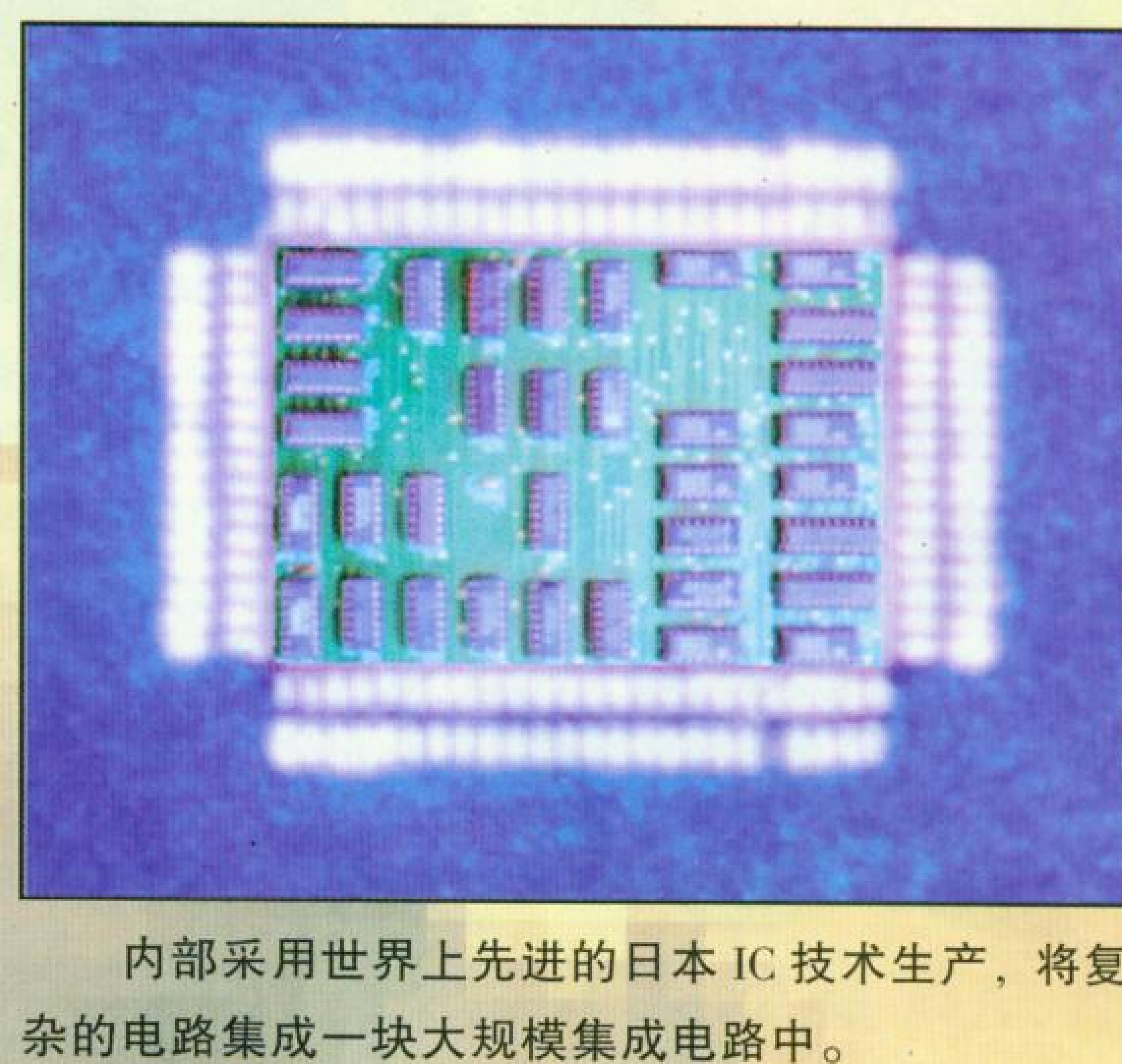
●**优点**：节目内容丰富，营业效果好，更换节目费用低。

●**内行所关心的问题**：与同类产品比较，节目实现完全营业计币。

●**价格**：根据用户接受能力和效果要求，主推机型有四种型号：金脑 97S 型、金脑 97SS 型、金脑 97PS 型、金脑 97N 型，价格在一千余元，二千余元，三千余元三个档次。

●金脑 97 又名 LIT97，因系我们中国人的有创举的产品，故主名称为“金脑 97”。

深圳金脑电子科技有限公司
经销联系电话：0755－7907900、7906388、7900050
传真：0755－7900837
地址：深圳市宝安区新安二路 77 区 25 栋
邮政编码：518102
E－mail：szlitjn@public.szptt.net.cn
北京办事处：北京市东直门保利大厦 M021
电话：010－65011275
传真：010－65011275



内部采用世界上先进的日本 IC 技术生产，将复杂的电路集成一块大规模集成电路中。



Virtua Fighter 3

机种 ARC	厂商 SEGA	类型 3D－FTG

不出什么意外的话，此款力作相信业已成功推出了吧！感觉怎么样，心潮是否澎湃，热血是否沸腾？

3D 格斗始祖之正宗三代目诞生！



葵 最新加入的女性角色，善用合气柔术，使用各种技巧型武技，定会成为受欢迎的战士。



▲这式“关节技”煞是狠毒，JEFFRY 的胳膊要断了，可看上去他好象是在跟葵在学滑冰。

▼落日、大漠、必杀的虎枪掌，这似乎是武侠小说才有的场景啊！





陈洛 操着传说中的虎燕拳的中国男子，是佩的父亲，威力也不小哦！



影丸 使用叶隐流忍术的日本忍者，以高速及幻惑的技法见长，难对付吗？



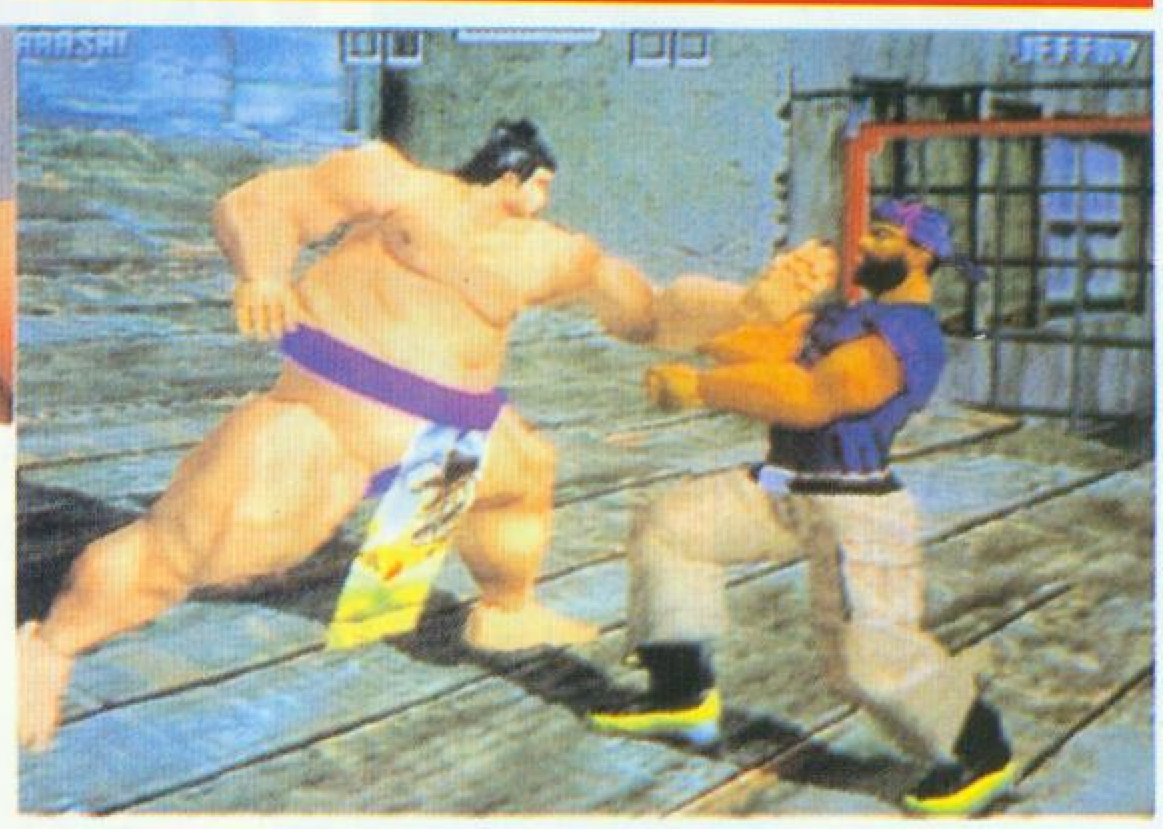
▲又是一式新技——岩斩破，会否石破天惊泣鬼神呢？

相信用不了太长时间，SS 的版本也会出动的，这历来是 SEGA 的战略。几款大作，如 DAYTONA USA、格斗之蛇、世嘉拉力、VR 战士系列等等全部如此，熟悉街机的朋友投身 SS 的革命似乎更驾轻就熟了。

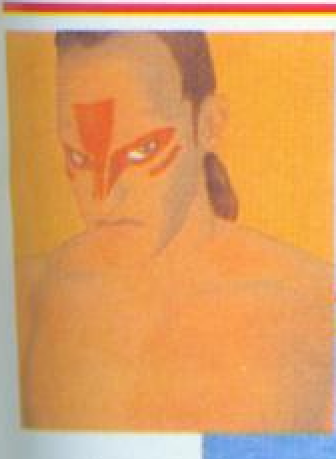
下面让我们来看看这 12 位英雄的真面目吧！



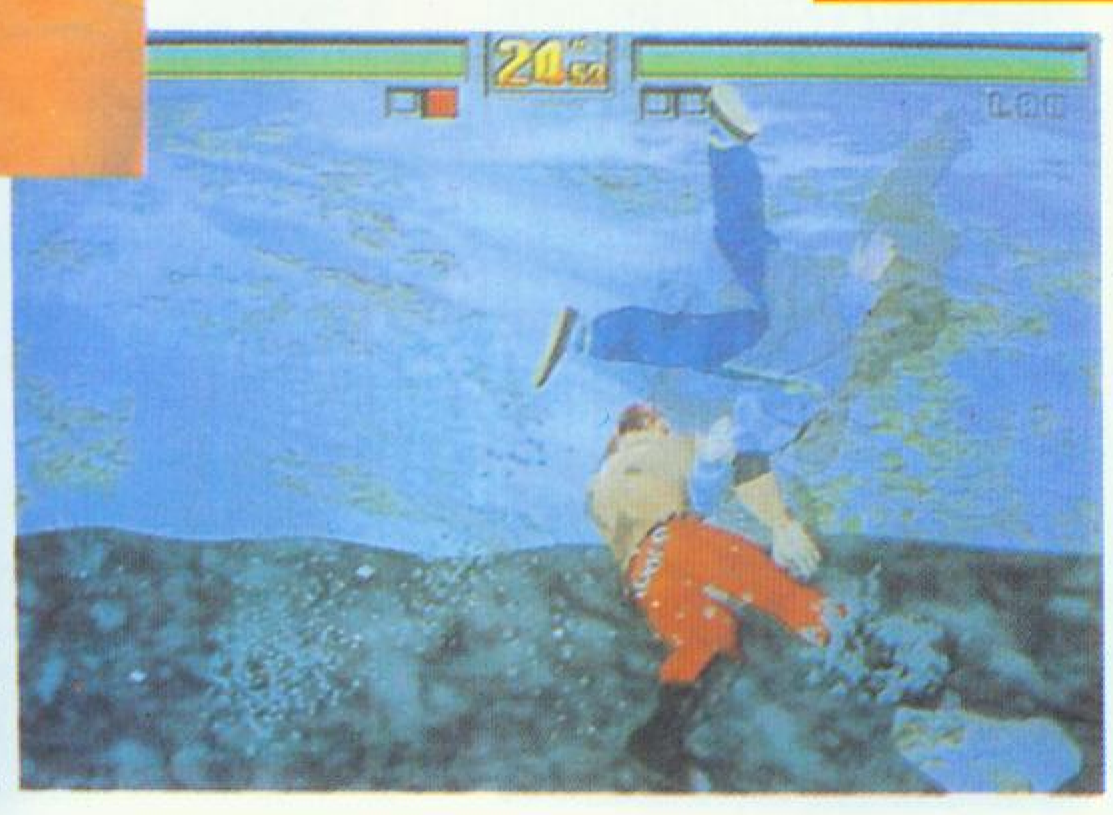
鹰岚 两名新角色中的一名，为一名横纲级相扑手，一看就知道他的力量是万夫莫挡。



▲百裂张手——不会与《街霸》中的本田师出同门吧！



WOLF 自命为“狼”的孤独男子，他的腿技也是让人胆战心惊的。



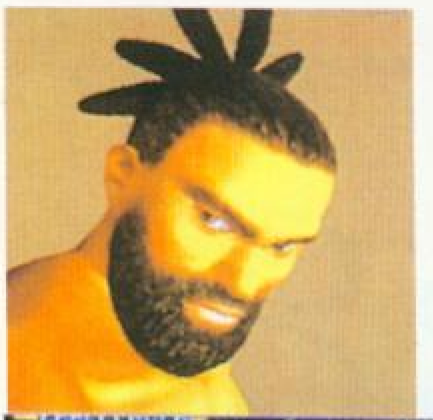
▶将敌人狠狠倒置在地上的绝命杀招，镜头也随之颠倒。



JACKY 运用截拳道的美国小子，他的武功也是不容忽视的啊！

▼这个姿势奇怪呀，不过看来又是一招华丽的腿技。





JEFFRY 重视打击技的战士，因为他以大海的孤岛为格斗舞台，所以从样子上看他就很豪爽吧！



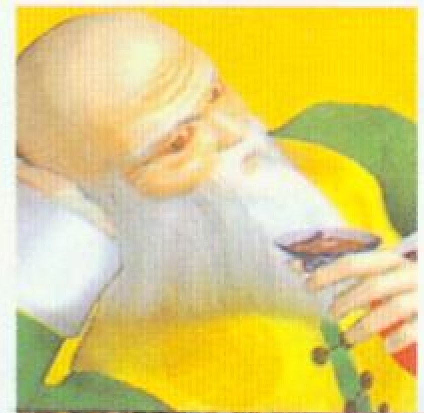
▲中段攻击，让敌人防不胜防。

▼被称为"跳山崩捶"的攻击性新招术。





结城晶 贵为主角的八极拳法热血男儿，此次追加了新技，他会变得更强吗？



舜帝 舞动中国醉拳的老人家，这次戴上了一顶小帽子，可爱吧！



▲这招"何仙女"是否是醉拳中的"何仙姑懒睡牙床"呢？



里昂 使用怪招的螳螂拳的法国青年，历来被认为街机上难对付的角色。



▲象 CAMMY 一样的登山翻车脚。

▼名为"苍下连捶拳"的招式属于燕青拳吗？

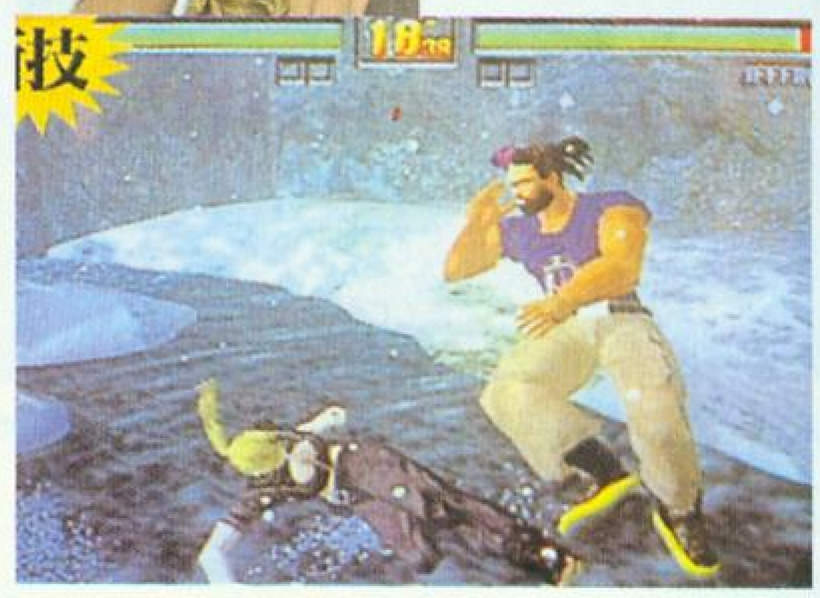




陈佩 又是一名以高速见长的格斗家，是一位使用华丽燕青拳的中国女性。



莎拉 运用华丽腿技战斗的美战士，是 JACKY 的妹妹，也以速度见长。



▲类似"疾风铲腿"的速度型腿技。



世嘉公司的精锐部队——AM3研最新推出的3D格斗游戏终于出台。运用最新的3D CG技术描绘的动人画卷又将展开。以东京为原型的假想都市『东京』为舞台，八名属于不同集团的战士展开一场街头血战！

抵消攻击

"攻击抵消"系本作中特有的技巧之一，即在对手攻击时强制性地使其攻击行动停止成为可能。对战时还可使出假动作，好好利用吧！



▲▼胖胖的富家大万万没想到漂亮的丰饶椰也能使出如此狠毒的招术。





潜入

对对手的上中段攻击无法实现时，向前滚动接近敌手后，同时按下P、K、G三键，即会给予对手致命一击！



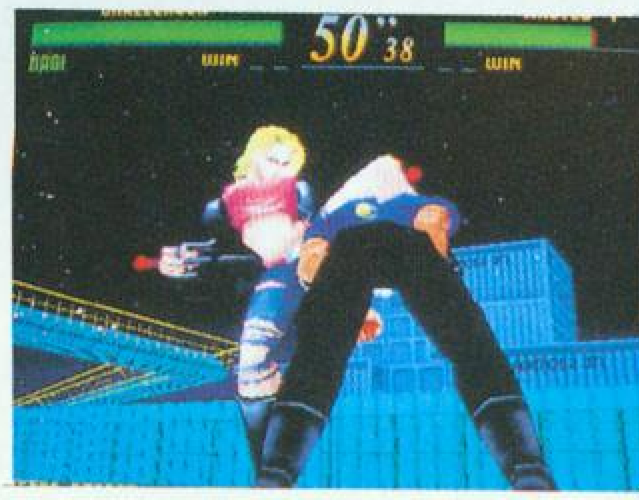


突袭成功！



▲▶工藤优作一个“龙潜九天”将得意的稻垣丈打个措手不及。

游戏最大的一个特征就是人物均持有武器，其余操作均与《VR战士》相似，也同样使用MODEL 2基板，1秒钟描绘60帧的画面。但它会不会后来居上，一举占据《VF》所拥有的市场呢？拭目以待吧！





▲手持十手的丰饶椰可否与街霸中的SODOM有何渊源呢？

◥港野洋子将财目一郎打得飞了起来。



▶一点怜香惜玉之心都没有，看棍子舞出的光影，好狠呀！

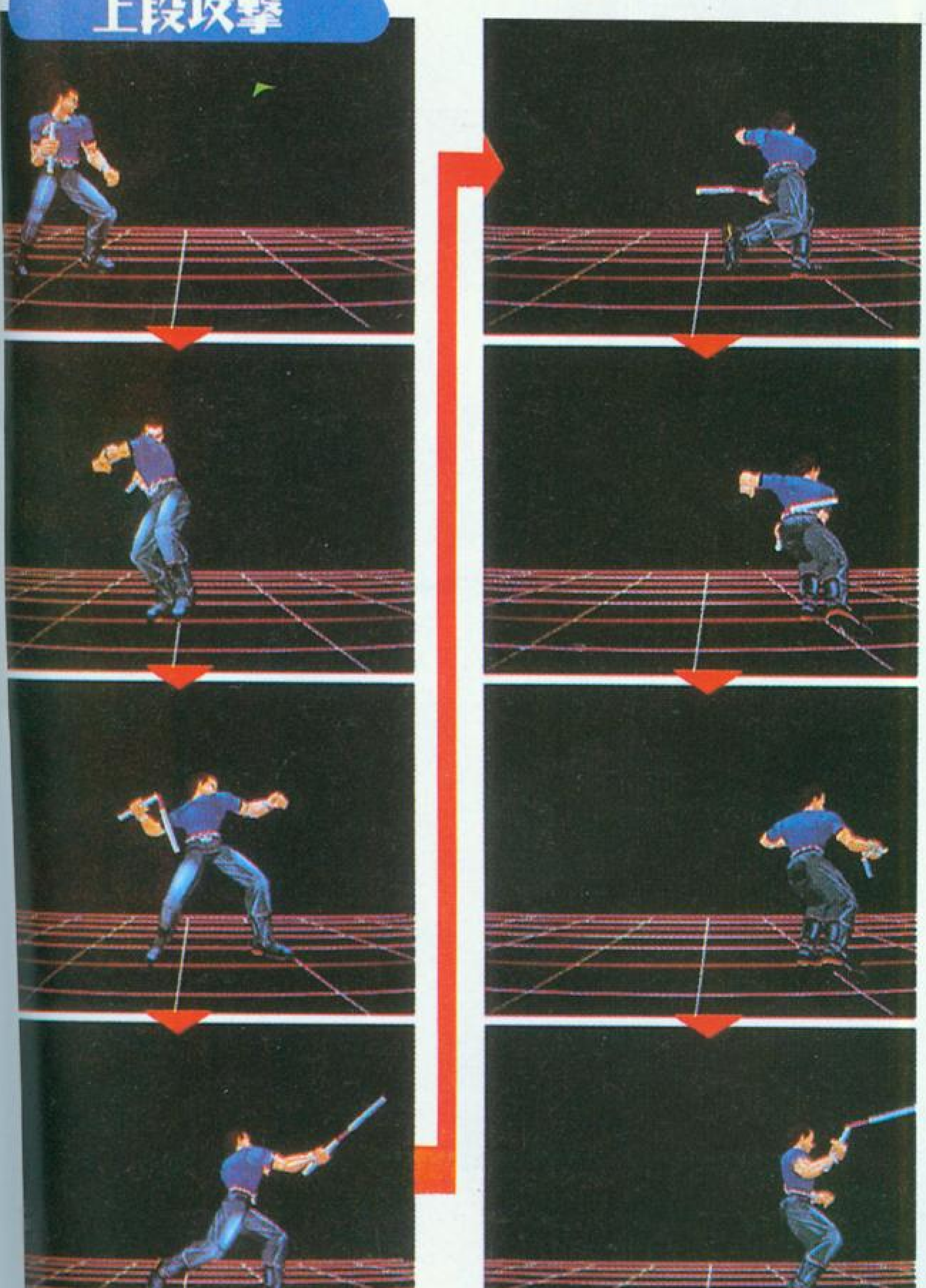


◀广阔的视角下人物显得好小呀！

游戏中八位人物各具特色，有来自NEO SOUL的手持三节棍的工藤优作、怒禺魔的女杀手丰饶椰、木刀闯天下的六本木、野兽会的黑泽透，好象全是年轻一辈，年龄从17至26岁，当然BOSS不会如此少壮吧？没准呀，自古英雄出少年嘛？游戏参考了许多中国的东西，例如主角稻垣丈使用的“两节”棍即是以李小龙的双节棍为原型的，故事介绍中还煞有介事的描述了13—14世纪移居冲绳的中国人所创造的冲绳古武道的传说，看来日本与中国真是“一衣带水”啊！

▼上段攻击的分解图，帅吧！

上段攻擊





◀看稻垣丈的棍子，好夸张的必杀奥义。



▶用棍子将草波莉纱勒住，然后扔出去，够狠！

垂涎欲滴了吗？在街机及土星上刚刚打完《格斗之蛇》，它又气势汹汹地来了，什么时候才能在土星的光环下一览它的芳容呢？快了吧，GO，GO！



▶来自G-TROOPS的港野洋子一副女警的模样。

机种 ARC	厂商 JALECO	类型 STG

湾岸戦争
=operation combat rescue=



▲战火纷飞的年代必须有英雄登场。



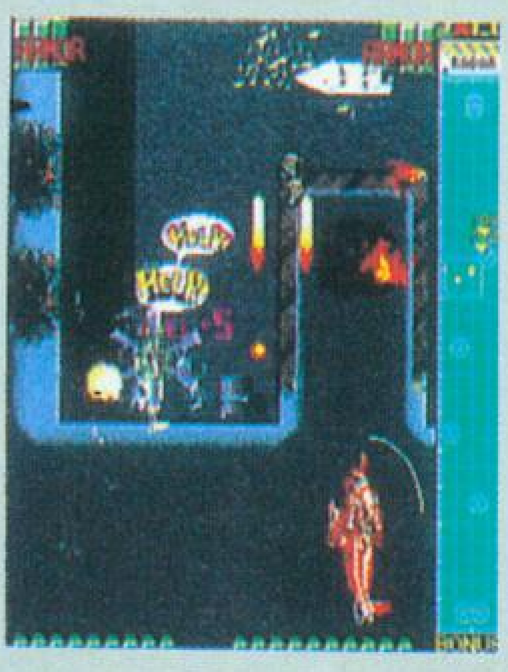
▲选择任务进行游戏吧！

此款游戏是玩家驾驭直升机进行纵卷轴的射击，在对付敌人的同时，还要拯救地面上的我方兵士。在共有 12 关的世界中完成它的使命，救士兵时按着陆键降下战机，然后连按射击键召唤我方兵士集合。在士兵中拥有大量能够提升能量的宝物及燃料，且可帮助自机强化战斗力。救出士兵并将之送到指定港口，任务即算完成了。

救出同伴，保卫家园，维护和平！



▶搞不好便会这样，完不成任务了。



▶救出我方士兵是玩家的使命。



▶瞄准敌人的装甲射出愤怒之弹吧！



机种 ARC
厂商 TAITO
类型 STG

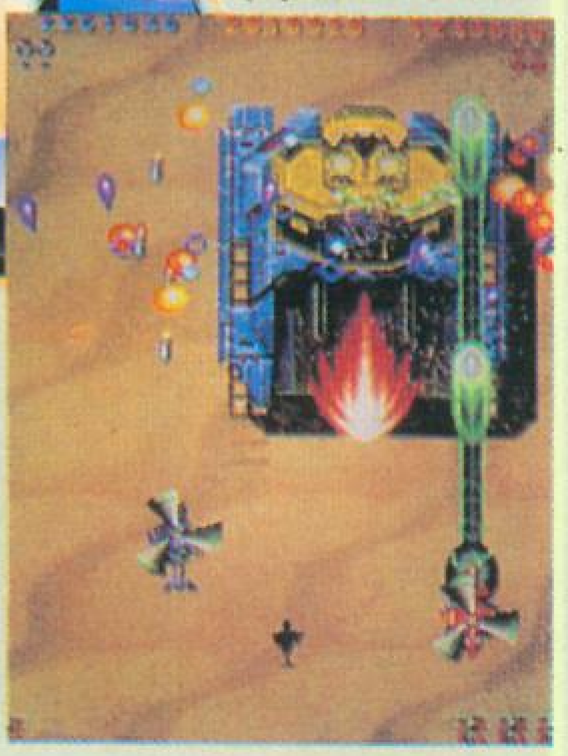
记得八年前《究极虎》刚刚上市时，在业界掀起了一股射击风潮。现在终于打破了八年的沉默，以新的姿态归来了，带着那熟悉的炮弹装甲，带着那飞舞的快感，带着那首由著名乐队『少年队』演唱的『假面舞踏会』……仍然是需要连打，利用按键的连打你可以充分得到射击所独有的爽快感。怎么样，在形态各异的舞台上向敌人SHOT吧！



▶碧波万倾的海洋上并不和平呀！



▼对抗强悍的坦克装甲一定不要客气哦。



▶VS BOSS之战要小心敌方的流弹。





▲▶连打是必胜之招，但也要注意躲闪啊，否则只好 TIGER OVER 了！



7月号的本栏目大家还满意吧，时值红叶漫天的金秋时节（记得早几年有首"红叶斜落我心寂寞时"的歌曲），朋友，你寂寞吗？（哪跟哪呀……我——SHADOW PHOENIX 又犯病了。）言归正传，相信在这表面上即将进入凄寒孤寂的季节，大家心情一定不错吧，因为这收获的时刻N·G不负众望，推出数款精彩游戏，什么《'96格斗之王》、《神凰拳》、《霸王忍法帖》、《真说·侍魂 烈传》等等，真让人垂涎不止（喂，别滴我一身啊！）。现在我们就精选N·G的若干名作画面，让大家在这股"势力"的推动下"乱舞"在这遮天敝日的"雪"雨"星"风中吧！





▲牙神幻十郎同样也在《烈传》的世界中大展神威。



▲《龙虎之拳 外传》中两位 BOSS 的对决。



▲坂崎良的招牌大技——霸王翔吼拳是也！



▲活跃在《烈传》中的新人物——疾风之铃音的帅气杀招。



▲《'96格斗之王》中八神庵 VS 罗伯特。



▲秦氏兄弟在《饿狼传说 3》角逐不休……



▲《斩红郎无双剑》中首斩破沙罗的超杀——影舞·梦弹。

▼斩红郎正在斩杀破沙罗，快反击啊！





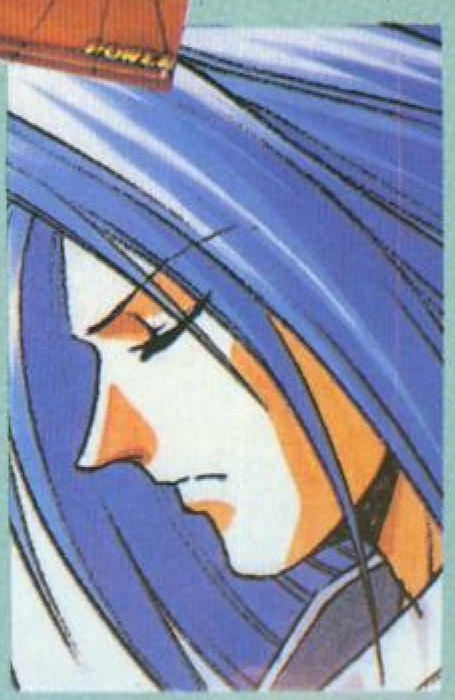
◀霞的"暗超力"绯旋圆舞阵与藏马的风华圆舞阵有何关系吗？

▼洪武在《REAL BOUT 饿狼传说》中的一式隐藏必杀技。





▲《霸王忍法帖》中退魔师凤凰的隐藏超杀"暗超力"——无双太阳剑。







ISSN 1006-5032

9 771006 503000 10>

邮发代号／82-648　统一刊号／CN 11-3505／TP　订价：5.40元